2 CDs JOC FULL! - DAIKATANA – Primul FPS oferit de LEVEL

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Aprilie 2003



Deus Ex 2
Invisible War
JC Denton nano-augmentat

Command and Conquer Generals
Propaganda invadează genul RTS

Praetorians
Spaniolii strigă "Ave, Caesar!"



Tom Clancy's SPLINTER CELL™

115.000 lei

DEMOS HARBINGER ■ RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD V1.3 ■ RESTAURANT EMPIRE ■ SPACE STATION MANAGER ■ TOCA RACE DRIVER

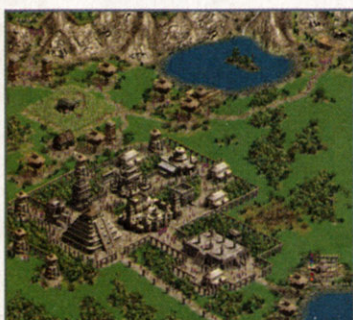
IMAGINI DEUS EX 2 ■ WWII: FRONTLINE COMMAND **FILME** ENTER THE MATRIX ■ WORLD OF WARCRAFT ■ X2 - THE THREAT

N-aduce anu' ce-aduce luna









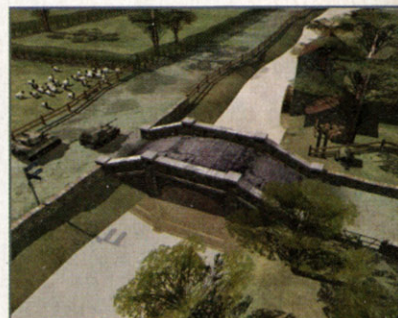
E de pomină! A plouat cu jocuri și nu neapărat proaste. Adică deloc proaste. Am asistat la o adevărată paradă a vedetelor, unele tinere și în plină ascensiune, altele aflate la maturitate, dar încă puternice, și cele mai în vârstă și respectabile, care deja șchioapătă, dar se țin. Ce mai atâtea analogii și tergiversări!? Februarie-martie a fost luna vedetelor: Tom Clancy's Splinter Cell de la Ubi Soft, Command&Conquer Generals de la EA Games, Praetorians de la Pyro Studios/Eidos Interactive, American Conquest de la CDV, Road to Rome, expansion-ul pentru BF1942 și lista poate continua. Întrebarea care se pune acum este dacă vorbim despre o revenire în forță a pieței de jocuri pentru PC în detrimentul celor pentru console. Viitorul sună a jocuri, asta e clar. Doar gândul că vor apărea S.T.A.L.K.E.R., Deus Ex 2, Commandos 3 sau Thief III ne umple inimile de leucocite și globule roșii fericite.

Singurul lucru îngrijorător sunt cerințele de sistem, care parcă de la lună la lună devin tot mai opresive. Să ajungi să dai cu un P4 3 GHz de pământ cu un simplu joc (citește "C&C Generals") mi se pare cel puțin exagerat, chiar și pentru standardul hardware din Occident. Sau să vă amintesc alt caz celebru: Morrowind, cel mai RPG dintre jocuri. Acest joc, lansat acum un an, nu rulează prea vesel pe sisteme foarte bune și foarte costisitoare. Adevărul este că tehnologia a tot galopat în ultimele luni, iar producătorii de jocuri n-au făcut decât să încerce să țină pasul... și au reușit (sau, mai precis, n-au optimizat pe cât se putea jocurile, pentru că nu le-o dictează interesul financiar), dar ne-au lăsat pe toți cu procesoarele pe marginea drumului. În fond, nu mă mir că industria de console prosperă: cine și-a luat PS2 acum doi ani se joacă fără nici o problemă, în 2003, Lord of the Rings: The Two Towers, un action/RPG excelent. Dar cine și-a luat computer de clasă medie acum doi ani se joacă lejer (oare?) jocuri de acum doi ani. Și lucrurile, cel puțin pentru români, se înrăutățesc văzând cu ochii. Va trebui cumva să ne mișcăm andrelele și să ne cumpărăm hardware mai performant, cu toate sacrificiile de rigoare (dacă tot vine iepurașul, putem să-l strângem un pic cu ușa sau, dacă opune rezistență, cu menghina). Hai, că nu-i mare lucru 1500 USD, acolo, pentru un computer pe care merg bine APROAPE toate jocurile. RAM, procesor și placă video din plin vă doresc, dar nu uitați că și un floppy și un cablu IDE au valoarea lor. ☺

■ **Mike**









Singurul lucru îngrijorător sunt cerințele de sistem, care parcă de la lună la lună devin tot mai opresive.

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Praetorians
2. Battlefield 1942: The Road to Rome
3. Tom Clancy's Splinter Cell



Mitza –
1. Tom Clancy's Splinter Cell
2. Freelancer
3. Praetorians



Sebah –
1. Tom Clancy's Splinter Cell
2. American Conquest
3. Praetorians



Locke –
1. Anarchy Online
2. Tom Clancy's Splinter Cell
3. Praetorians



BogdanS –
1. Samsung SyncMaster 210T
2. Logitech MOMO Racing Force Feed-back Wheel
3. Flamingo Maestro Pro



Koniec –
1. Praetorians
2. Tom Clancy's Splinter Cell
3. Battlefield 1942: The Road to Rome



Marius Ghinea –
1. Praetorians
2. Tom Clancy's Splinter Cell
3. American Conquest

LEVEL APRILIE 2003

CUPRINS CD

DEMO
Harbinger
Rainbow Six: Raven Shield v1.3
Restaurant Empire
Space Station Manager
TOCA Race Driver

DRIVERE
Detonator 41.09 Win9.x
Detonator 41.09 Win 2k/XP

PATCH
Command&Conquer: Generals 1.03
Grom 1.3
Splinter Cell 1.1

MODS
A Good Place To Stay
Morrowind FPS Optimizer
Particle Weapons

SCREENSAVERS
Sliders

WALLPAPERS
American Conquest
Freelancer
Praetorians
Splinter Cell

MEDIA
Filme
Enter the Matrix
World of Warcraft
X2 – The Threat
Imagini
Deus Ex 2: Invisible War
VEGA$: MAKE IT BIG
World War II: Frontline Command

UTILITARE
BSPlay 086
Cacheman 5.11
Detonator Destroyer
DivX 5.03
iMesh V3
QuickTime 6.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

LEVEL APRILIE 2003

CUPRINS

30- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A venit, l-am testat, l-am iubit.





36- AMERICAN CONQUEST

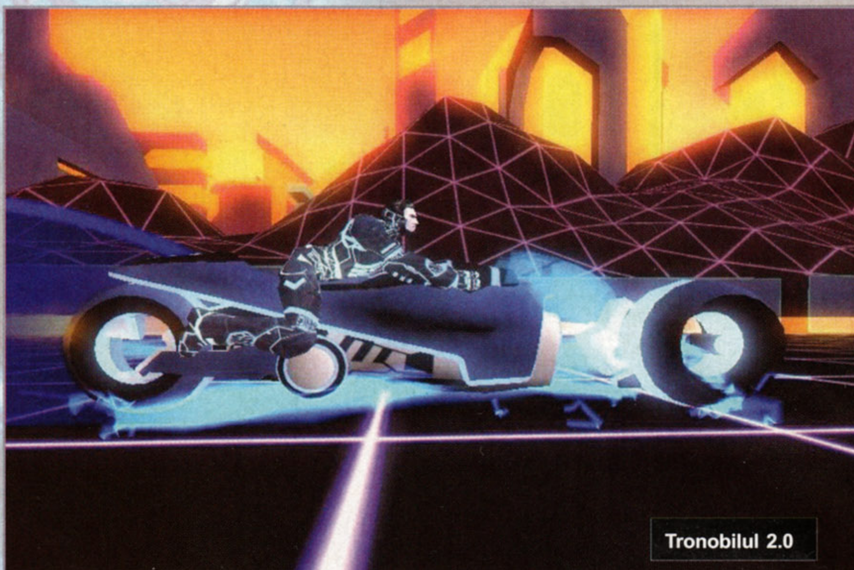
Unităţi peste unităţi, strategie economică şi tactică militară într-un singur joc.

news

Tron 2.0

Producător Monolith **Distribuitor** Disney **Data lansării** 26 august 2003 **On-line** www.tron20.net

În 1982 a fost lansat un film care a rulat într-o perioadă și pe la noi, numit Tron. În film era vorba despre faptul că se găsise o modalitate prin care omul putea fi digitizat și introdus în lumea informației computerizate. Subiectul filmului se axează pe o entitate nu foarte binevoitoare, Master Control Program, creată de un cercetător nu tocmai întreg la minte, care încearcă pe cât posibil să cucerească lumea. Din nefericire pentru el, un hacker pe nume Flynn împreună cu alt program deosebit pe nume Tron reușesc să zădărnicească aceste planuri. Jocul de față se aruncă cu acțiunea peste 20 de ani, când creatorul originalului program Tron reușește să pună la punct tehnologia de digitizare umană, pe baza unei inteligențe artificiale suficient de puternice (pe nume Ma3a) încât să se joace cu codul genetic uman cum vrea ea. Din cauză că o companie încercă să-i fure proiectul, evident toate o iau razna și lumea este din nou amenințată cu dispariția. Este un First Person Shooter în care Jet Bradley este prins într-o lume fantastică, folosind o mulțime de tipuri de arme care numai convenționale nu se pot numi. Acțiunea se întinde pe vreo 30 de niveluri extrem de promițătoare grafic, mai ales că avem de-a face cu engine-ul LitTech (NOLF 2). Evident, cerințele de sistem vor fi pe măsură: minim P3 500, 32MB accelerare video, 128MB RAM. Deși filmul care stă la baza jocului nu se poate spune că a fost un succes deosebit, să sperăm că această "urmare" interactivă va întruni acele componente necesare ridicării sale la rangul de "producție de calitate". Deocamdată artwork-urile și screenshot-urile sunt dementiale, muzica este bună, site-ul este excelent realizat, restul fiind doar o chestiune de timp.


Tronobilul 2.0




Lovitură pe 32 de biți.

LEVEL TOP 10

MARTIE 2003*

1.	**Warcraft III: Reign of Chaos**	**205**
2.	**Unreal 2**	**117**
3.	**Age of Mythology**	**78**
4.	FIFA 2003	60
5.	Sim City 4	58
6.	NBA Live 2003	39
7.	James Bond 007: Nightfire	37
8.	Haegemonia: Legions of Iron	28
9.	Silent Hill 2	25
10.	Impossible Creatures	22

*preluat de pe www.level.ro

JOCURI, JOCURI

EIDOS a lansat un anunț deosebit de interesant. Vorbind despre viitoarele lor lansări, compania a dat detalii despre Commandos III și Deus Ex II (amândoua pentru PC), plus alte câteva titluri pentru console: Backyard Wrestling (PS2 și Xbox), The Italian Job (PS2, Xbox și GameCube), Soul Reaver 3 (PS2) și Spanx (PS2). Ultimile două jocuri sunt produse de Crystal Dynamics. Se pare că seria Soul Reaver, de a cărui primă parte ați putut să vă bucurați datorită jocului full pe care LEVEL vi l-a oferit, va avea și o a treia parte, care sperăm că se va lansa în curând.

Halo 2

Producător Bungie Software **Distribuitor** Microsoft **Data lansării** 2004 **On-line** www.bungie.net/halo2

Toată lumea știe de superjocul pentru Xbox, Halo, și de succesul de care s-a bucurat. Toată lumea știe și de Halo 2, care urmează să apară și care ține cu sufletul la gură comunitatea jucătorilor din întreaga lume. Mai puțin comunitatea de la noi din țară, pentru că nu mulți au Xbox, dar sperăm că acest lucru se va schimba cât de curând. Multe și întortocheate sunt căile Domnului și ale producătorilor lui Halo 2. Iată ce ne spun ei despre data de lansare a acestui joc:

"Au apărut multe speculații în legătură cu data apariției lui Halo 2 de anul trecut de când am anunțat că se lucrează la el. Problema este că nu ne place să facem afirmații în legătură cu data lansării acestui joc până când nu suntem siguri dacă ne vom putea ține de cuvânt. Încă nu știm când va fi lansat jocul, dar ceea ce este sigur este că anul acesta nu îl veți putea găsi în rafturile magazinelor. Acest joc este foarte complex, cu mult mai complex decât oricare dintre proiectele noastre anterioare și nu putem nicicum să terminăm toată treaba în acest an calendaristic. [...] Microsoft înțelege și ne susține această decizie, iar noi sperăm că și voi veți face la fel. Scopul nostru declarat este să facem din Halo 2 un joc excelent și ne așteptăm ca la anul când va fi gata să fiți și voi de acord cu noi. Bineînțeles că veți putea vedea un pic din ce vă pregătim când vom prezenta Halo 2 la Electronic Entertainment Expo din mai. Oricum, anul acesta vă așteaptă variantele lui Halo pentru Mac și PC și alte minuni pregătite pentru fanii lui Halo". Cu alte cuvinte, cei de la Bungie Software ne mai plimbă un pic pe la nas Halo 1 pentru a ne face să uităm de Halo 2 și să nu mai stăm cu ochii pe ei. Nu știu de ce se lăudau ei anul trecut că o să putem juca Halo 2 prin vacanța de vară, dacă acum se întorc și își iau cuvântul înapoi. Oricum, eu nu o să îi slăbesc – vorba vine – și o să fiu cu geana pe ei. Nu de alta, dar vreau Halo 2.


Privind spre viitor




O realitate virtuală.

SE VOR LANSA

APRILIE 2003

1.	Strike Fighters: Project 1	Just Flight
2.	Restaurant Empire	Nobilis
3.	Devastation	NovaLogic
4.	Ghost Master	Empire
5.	X-Men: Wolverine's Revenge	Activision
6.	Blitzkrieg	CDV
8.	BloodRayne	Vivendi
9.	Echelon: Wind Warriors	Oxygen
10.	Empire Earth Gold	Vivendi
11.	Metal Gear Solid 2 Substance	Konami

THE HOBBIT

Inevitable Entertainment (din Austin, Texas) și Sierra Entertainment Inc.(care aparține lui Vivendi Universal Entertainment) au anunțat că lucrează la The Hobbit, un 3rd person action/adventure inspirat din cartea omonimă a lui J.R.R. Tolkein. În joc veți deține rolul lui Bilbo Baggins și veți avea ocazia să explorați Middle-earth. Pe traseu (din Shire până în pădurile din Mirkwood, din Hobbiton până la Lonely Mountain) veți întâlni elfi, dwarfi, un vrăjitor puternic, trolli masivi, goblini setoși de sânge și, nu în ultimul rând, veți lua parte la Bătălia celor Cinci Armate. The Hobbit va fi lansat pentru Nintendo GameCube în 2003, deși se pare că jocul va avea și versiuni pentru celelalte platforme, inclusiv PC.



Tiger Woods PGA TOUR 2004

Producător EA Sports **Distribuitor** EA Inc. **Data lansării** 2004 **On-line** N/A


Tiger Woods după


Tiger Woods se gândeşte

Australianul Adam Scott, cel care a terminat al treilea la ultima ediţie a World Golf Championships-Accenture Match Play Championship, a semnat şi el un contract cu cei de la Electronic Arts, în urma căruia aceştia vor avea dreptul de a se folosi de numele şi de chipul lui Adam în următorul joc al seriei de succes Tiger Woods PGA TOUR. Astfel, el va apărea în acest joc alături de nume mari ale golfului internaţional, precum Tiger Woods, evident, Colin Montgomerie, Jesper Parnevik şi Charles Howell III. Scott dă un pic şi cu peria peste orgoliul celor de la EA, spunând: "Fiind şi eu un maniac al jocurilor pe calculator, să fiu asociat cu creatorii simulatoarelor sportive este o onoare fantastică. Nu este nici o altă firmă producătoare de jocuri sportive care să deţină puterea lui EA Sports". După un asemenea discurs, australianul de 22 de ani a primit probabil o grămadă de bani. Plănuit să fie lansat în 2004, Tiger Woods PGA TOUR 2004 va pune la dispoziţia jucătorului cele mai faimoase terenuri de golf din lume. Vom putea da în mingiuţa aceea pe Pebble Beach Golf Links, pe St. Andrews Golf Links şi pe multe alte terenuri noi făcute special pentru mulţumirea noastră sufletească, putând să controlăm 15 dintre cei mai faimoşi jucători de golf din lume. Continuând şi anul acesta parteneriatul cu EA, Tiger Woods ne pune la dispoziţie cea mai realistă simulare a unui joc de golf care ne-a fost oferită pe PC sau pe console. Tiger Woods PGA TOUR 2004 va apărea în variante pentru PC, PS2, Xbox şi GameCube.





UN NOU GBA

Deşi ar putea părea surprinzător, Nintendo a confirmat mai mult sau mai puţin faptul că în curând va ieşi pe piaţă cu un succesor al GBA-ului (şi nu se referă la GBA SP). Speculaţii există o mulţime, mai ales asupra modului în care va fi intitulat. Astfel, se vehiculează ideea conform căreia se va trece la cifre, denumirea fiind de genul GBA 2. Pe de altă parte, semnarea unor acte de colaborare între Nintendo şi ATI ar putea să ne indice faptul că, cine ştie, poate vom avea într-adevăr în viitor un GBA 2 cu accelerare 3D sau chiar un Game Cube 2. Sincer, sunt destul de curios, pentru că am câteodată impresia că unii chiar nu ştiu să se oprească.

Worms 3

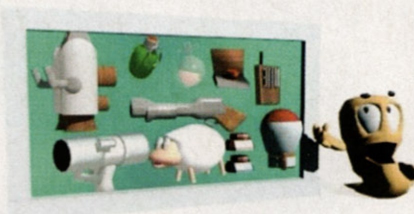
Producător Team 17 **Distribuitor** Activision **Data lansării** sfârșitul 2003 **On-line** www.worms3.com

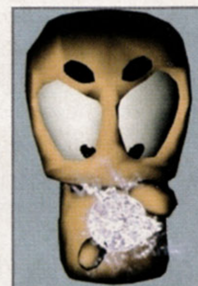

Viermele și vrejul


Vei muri, vierme!

După ce ne-am jucat până nu am mai putut întâi Worms 1 și apoi Worms 2, eu zic că e timpul să trecem și aici de la grafica 2D la cea 3D. Activision va prezenta în mai la E3 viitorul lor joc din această serie superbă de strivit viermi. Arenele vor fi complet 3D și îi vor oferi gamerului de vierme posibilitatea să observe din orice unghi efectele unei bazuci în față, ale unei banane steroidice sau ale unui acces nervos de kamikaze. O parte dintre armele vechi vor rămâne, pentru că nu cred că producătorii ar fi îndrăznit vreodată să scoată oaia sau banana bomb, altele vor fi noi, despre care producătorii nu vor să dea prea multe informații. De fapt, în general, producătorii nu vor să dea prea multe informații, pentru că jocul se află într-un stadiu incipient de producție, plus că își păstrează probabil surprizele pentru E3. Cert este că vom râde și de data aceasta, fără să avem impresia că o facem din complezență. De aceea, dați-mi voie să vă las în compania imaginilor, pentru că prea multe lucruri nu mai pot să vă spun.








Atlantida viermilor

EVE ONLINE

Producătorul Crowd Control Productions a anunțat că data de lansare a jocului EVE ONLINE este bătută în cuie și că nimic nu va putea să o schimbe. În data de 6 mai, EVE va fi prezentă pe rafturile magazinelor, atât din America de Nord, cât și din Europa, în toată splendoarea sa. Distribuitorul pentru America este Simon&Schuster Interactive, iar în Europa jocul va fi adus de Crucial Entertainment.

PREMIILE ACADEMIEI

ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCE a decernat într-un cadru extrem de festiv (Hard Rock Hotel & Casino din Las Vegas) premiile anuale pentru cele mai remarcabile realizări în domeniul jocurilor pe anul 2002. Cele mai multe trofee au fost câștigate de către Electronic Arts, care stabilește astfel și un record: 13. Lista fericiților câștigători cuprinde și GTA III, Warcraft III, The Sims Unleashed, însă principalul protagonist și, de altfel, câștigător al premiului pentru cel mai bun joc al anului a fost Battlefield 1942.

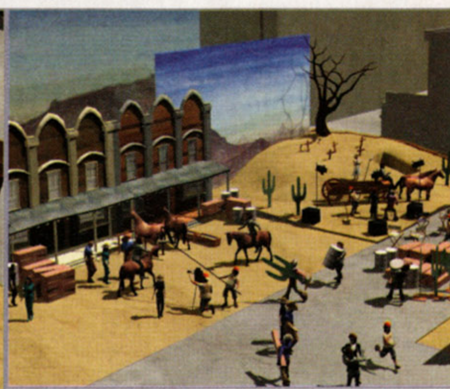
The Movies

Producător Lionhead Studios **Distribuitor** Activision **Data lansării** 2004 **On-line** N/A

Activision a anunțat ieri semnarea unui contract multi-anual cu Peter Molyneux, designer legendar de jocuri, a cărui cea mai răsunătoare creație a fost Black & White, câștigător a nenumărate premii și titulaturi de Jocul Anului și cel mai bine vândut joc în Marea Britanie și Germania. Contractul semnat de Activision cu Molyneux îi conferă distribuitorului britanic dreptul de a publica The Movies, toate sequel-urile și add-on-urile acestuia, în variante pentru PC și pentru toate tipurile de console. The Movies este un simulator de studio de film în stil Hollywood, care va permite jucătorului să-și construiască și să-și mențină propriul studio cinematografic începând cu anii 1920, trecând prin tehnologia prezentului și ajungând în viitor. Jucătorul va fi liber să decidă ce tipuri de filme vor fi create în studio și ce stele de cinema vor juca în ele. Va fi nevoie de o selecție a scenariilor, a regizorilor, a decorurilor și a actorilor, înainte de filmările propriu-zise și de marea premieră. The Movies promite să fie un joc cu bani, orgolii, lacrimi și nervi. Cam cum e și în visul hollywoodian... a cărui variantă virtuală va fi lansată în 2004. Pentru început, o să îl concediez pe tovarășul Steven Spielberg și pe guru Steven Seagull. O să-i angajez pe Dorel Vișan, Ovidiu Iuliu Moldovan și Ștefan Mihăilescu Brăila și o să fac un remake la Gladiatorul. Apoi o să anulez Xena: Warrior Princess și o să dau drumul la o nouă serie Cireșarii cu puștanul din Pistruiatul. Cât de mult mă oftic că nu știu cine e...


Decor de clasic


Decor de carton



UNREAL II PATCH – DETALII

Pentru cei care încă mai așteaptă patch-ul pentru Unreal II, iată că au apărut detalii despre modificările aduse de acesta. Astfel, Craig Lafferty (de la Legend Entertainment) a pus de un topic pe forumul Unreal II, în care oferă informații celor interesați. Remarcăm faptul că tot nu se știe când va apărea patch-ul, dar că, totuși, va rezolva problema cu EAX-ul și va crește performanțele jocului... cică.

HĂRȚI NOI PENTRU UNREAL

Cei care cred că au nevoie de ajutor în crearea și editarea de hărți pentru Unreal 2 au acum acces la 27 de hărți-test și la documentație despre AI și folosirea editorului. Toate acestea le puteți lua și studia cu interes de pe secțiunea downloads a pe siteului oficial Unreal 2, care este www.unreal2.com. Noi vă dorim spor la lucru, deși nu prea știm ce să vă sfătuim.

Prince of Persia: The Sands of Time

Producător Ubi Soft | Distribuitor Ubi Soft | Data lansării vara 2003 | On-line N/A


Din inima Persiei.

Prima versiune a lui Prince of Persia apărută în anii '80 a fost unul dintre cele mai reușite jocuri pentru vremea respectivă, în ceea ce privește game-play-ul, level design-ul și grafica. Nu cred că există vreun gamer care să-l fi jucat și să nu-și aducă aminte cu plăcere de el. Iată că acum vom avea posibilitatea să jucăm o variantă nouă, adaptată vremurilor noastre, care sperăm că va avea aceleași caracteristici ca și predecesorul său în ceea ce privește calitatea. El va fi produs de studioul Ubi Soft din Montreal, același care a ne-a adus și Splinter Cell. Deși nu există o dată de lansare confirmată oficial, este foarte posibil ca jocul să poposească în magazine în vara acestui an. Acțiunea se va petrece în același decor exotic persan, din care domnișoara la ananghie nu va lipsi cu siguranță. Povestea se învârte în jurul recuceririi de către Prinț a Nisipurilor Timpului, pe care a fost nevoit să le cedeze din prostie, fiind aburit cu nesimțire de către entități puse pe rele.

Ca gen, va fi un action/adventure în stil clasic și cu o grafică, după cum se observă la prima vedere, deosebit de atrăgătoare. Aici se încheie suita aceasta destul de redusă de informații disponibile, urmând ca timpul să dovedească dacă nu cumva totul este doar praf în ochi. Acordăm o bilă neagră pentru lipsa de transparență în activitatea Ubi Soft față de gamerii de zi cu zi.


Ce vor americanii să distrugă

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia din aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

ERATĂ

Din cauza unei greșeli memorabile făcute de redacția LEVEL, tombola de luna trecută a rămas fără câștigător. Premiul, constând în jocul Theocracy, nu a ajuns la nimeni deoarece întrebarea ce urma să aducă răspunsul câștigător nu și-a găsit răspunsul în paginile revistei. Dar stați liniștiți căci totul s-a reparat. Dacă veți citi numărul acesta, întrebarea își va găsi dezlegare și premiul va putea intra în posesia voastră. Încă o dată ne cerem scuze și vă promitem că nu se va mai repeta.

preview

Deus Ex 2: Invisible War

Nano-tehnologia și geopolitica se bat cap în cap

Leberwurst simte cum un nano conductor i se plimbă prin cerebel. Mirat de tupeul micului întreprinzător, scoate șișul și dă să îl scobească afară. Problemă mare: una bucată cască, una bucată păr, una bucată piele și, mai ales, una bucată craniu îi stau în cale. Nici o problemă, scoate un șiș mai mare. Până să se pună el e acord cu ustensila potrivită, nano conductorul îi fuge spre călcâie, unde se și ascunde bine într-o bătătură. Dezamăgit de cursul acțiunii și de neputința sa de a se descurca în situații de stres, Leberwurst se culcă mai bine pe o rână și se puse pe tras la aghioase. Nimic nu îl va mai deranja din somn, mai ales de când are implantul ăsta nou care îl face nedetectabil în fața radarelor.



Remember-urile amintirilor nu-i dau pace

După 20 de ani – și Dumas nu are nimic de spus aici – Deus Ex 1 devine Deus Ex 2. La capătul unui război dus în umbră, dar cu nimic mai prejos de devastările unui război în toată regula, lumea se află într-o situație în care toate prioritățile se schimbă. Geopolitica agresivă dusă până în momentul care abia a fost depășit nu mai are nici un motiv să se manifeste. Tot ce contează acum este supraviețuirea speciei umane într-un mediu în care radiațiile fac ravagii, lipsa hranei duce la canibalism, iar lipsa legilor este cauza unor conflicte sociale extrem de violente. Trebuie ca toată lumea să pună mâna pe unelte și să înceapă să "coasă" stratul de ozon, să curețe albiile râurilor de deșeuri toxice și să ajute la reinstaurarea legilor.

Evident că nu toată lumea va face acest lucru și, profitând de lipsa de control și organizare prezentă pretutindeni, anumite organizații religioase și nereligioase vor începe lupta pentru acapararea puterii. Ei știu că cei care vor reuși să ajungă la conducere vor rămâne acolo zeci de ani, poate chiar sute. La fel de evident este faptul că jucătorul va fi cel care va trebui să arate lumii acest conflict din spatele cortinelor și să vadă cine trage sforile acestor instituții malevolente.

Cum acest conflict are ca locație în timp jumătatea secolului XXI, ustensilele de care te vei folosi în lupta ta vor fi care mai de care mai sofisticate și mai variate. Un rol foarte important îl vor juca nano-implanturile. Tehnologia nano este atât de avansată încât puterile pe care noi le atribuim acum mutanților în seriale de desene animate și de televiziune vor fi la îndemâna oricui. Oricui are destui bani sau putere. Un implant numit DX2 (și nu 486) va da posibilitatea jucătorului să vadă prin pereți, să sară peste 20 de metri în aer (și, presupun, să îl și ajute să aterizeze în regulă), să regenereze răni critice asimilate în cursul luptelor și să fie nedetectabil în fața radarelor. Deci este un fel de Wolverine combinat cu Frogman plus vreo alți 2-3 mutanți care încă nu își găsesc corespondent în zilele noastre.

Creatorii jocului mai spun că povestea jocului va căpăta accente dramatice, răsturnări de situație puternice, iar personajul principal va afla anumite chestiuni legate de propria persoană care îi vor da peste cap întreaga concepție asupra sa și a lumii. Ei nu vor să spună care vor fi acestea și îl vor lăsa pe jucător să afle singur, pentru a nu strica plăcerea jocului. Sunt curios ce ar putea afla Leberwurst despre el. Poate că este fiul unui emir arab, care are în curtea din spatele palatului vreo 2-3 sonde petrolifere, și nu va mai fi nevoit să lucreze toată viața nici el și nici urmașii urmașilor săi. Ar fi interesant de aflat.



Lolec și Bolec la o bere


Sanitarium, cineva?


La școală în Cairo, împreună cu o colegă

Stealth sau ucigaș în masă

De asemenea, cei de la Ion Storm ne mai spun că Deus Ex 2 va fi cel mai neliniar joc apărut până acum. Finalul va fi influențat de alegerile pe care jucătorul le va face în timpul jocului și de maniera de abordare a conflictului. Un lucru foarte interesant este modul de a lupta pasiv prin transformarea personajului într-un fel de Mesia, astfel că Deus Ex 2 va putea fi terminat fără a se face nici un kill, totul rezolvându-se doar prin puterea ta de convingere. Producătorii se laudă cu o libertate de mișcare și alegeri multiple nemaivăzute până acum, iar eu sper ca acest lucru să fie măcar pe jumătate adevărat.

Mai poți alege între asasinul perfect care se folosește inclusiv de umbra dușmanului pentru a duce la capăt misiunea sa. El mai poate fi ajutat și de aceste nano implanturi de care am vorbit mai devreme. Astfel anumite gadget-uri vor «înghite» lumina, producând în jurul lui Leberwurst un con de umbră în care va fi complet nevăzut sau vor da naștere unor umbre cerebrale în urma cărora adversarii nu vor putea percepe nimic din acțiunile tale. Chiar impresionant, nu?

Nici un joc în care sute de arme sunt puse la dispoziția noastră nu poate fi complet dacă nu va putea beneficia și de serviciile unui tanc uman minune – jumate gem, jumate prune – care să facă ravagii doar prin forța sa (de) brută, ajutat de implanturi care să îi ofere +50 la strength și +45 la demolition. Se zice că arsenalul de care vom beneficia este ticsit cu peste 500 de arme și obiecte aducătoare de moarte. Asta chiar că este impresionant, având în vedere faptul că într-un shooter normal numărul armelor se ridica la cel mult 20. Nu știu totuși ce să cred, pentru că 500 sunt cam multe. Poate au vrut să ne arate în câte feluri vor muri nenea ăia răi. Dubios de multe 500 de arme...

Ion Storm se mai laudă cu un AI desăvârșit. Armatele adverse se vor strecura prin spatele tău și te vor lua prin surprindere. Reacțiile lor vor varia în funcție de acțiunile tale și de modul în care tu te învârți prin lumea lor. Dacă ești mare maestru ninja, ei te vor întrece în îndemânarea de a te ascunde prin colțurile întunecate, în așa fel încât să îți înfigă un stilet în dos. Dacă ești un mercenar înarmat până în dinți, îți vor da planurile peste cap cu un atac aerian ajutat de artileria de pe deal. Ce mai... nu ai nici o șansă să termini jocul. Ești pierdut.

Tonomatul vesel

În urechi îmi răsună versurile lui Tudor Gheorghe: «am o palmă ticăloasă ș-o inimă păcătoasă...».Cam așa o să mă port și io în Deus Ex 2 când o să apară. O să dau și o să dau și o să dau. Nici măcar nu o să mă uit unde. Sper să am cu ce și să mă țină implanturile. Nu de alta, dar ar fi păcat să mă folosesc de DX2 pentru a intra în centrul Ion Storm-ului și să fac praf tot ce îmi cade în mână pentru că nu am avut 500 de arme cu care să sparg capete.

■ **Koniec**

Titlu	Deus Ex 2: Invisible War
Gen	Shooter/RPG
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	iarna 2003
ON-LINE	www.deusex2.com




Oi fi tu câine salvamontist, dar unde e sticloanța?!


Un soldat de gardă cocoșat de gripă

VEGA$: MAKE IT BIG

Când te dau banii afară din casă...

Las Vegas. Orașul minunilor. Orașul în care intri cu un amărât de rucsac în spate, 5 dolari în buzunar și o cisternă de noroc deasupra capului și poți ieși milionar, la volanul ultimului răcnet de mașină decapotabilă, cu femei pe fiecare loc al acesteia sau al autobuzului pe care-ți permiți să-l cumperi pentru a te urma oriunde. Vegas-ul este însă și orașul în care mii de vise s-au năruit, în care mii, zeci de mii de oameni și-au lăsat ultimul bănuț, ajungând să părăsească «paradisul» doar cu izmenele de pe ei și să se considere totuși fericiți că au rămas măcar cu acestea. Tot ce-ți dorești poți găsi aici, în acest oraș de undeva din mijlocul deșertului, inclusiv mari afaceriști, oameni care au avut o idee și care s-au decis să profite de pe urma slăbiciunii umane. Las Vegas-ul este un mit, însă un mit care a luat viață prin munca grea a întreprinzătorilor. Unii dintre aceștia vom putea fi și noi când vom reuși să punem mâna pe VEGA$: MAKE IT BIG, jocul produs de Deep Red, cei care au mai scos produse de mare succes, cum ar fi Monopoly Tycoon (peste 600 000 de exemplare vândute până în prezent).

La început – IDEEA

Ideea este simplă. Jucătorul va deține un mic capital cu care să pornească o afacere în Las Vegas și nu va fi un gambler care va bate cazinourile din oraș în speranța unui câștig imens, ușor și rapid. Să vedem mai departe cum au încercat producătorii să implementeze o astfel de idee într-un joc pe PC. Capitalul lui va consta într-un mic hotel cazinou, undeva la marginea Vegas-ului. De aici începe munca. Din acest hotel prăpădit va trebui el să se ridice tot mai sus, să-și îmbunătățească profitul zi de zi, până în clipa în care va reuși să dețină cel mai puternic cazinou din oraș și va discuta numai despre sume cu o mulțime de zerouri în coadă.

Într-o astfel de afacere, în care oferi anumite servicii și plata vine în urma prestării lor, clientul este foarte important. Totul va trebui să se învârtă în jurul lui pentru satisfacerea deplină. Un client mulțumit sau, chiar mai mult, fericit este cel care-și desface punga și aruncă cu banii în dreapta și stânga, joacă la toate mesele doar de plăcere și îți îmbogățește visteria cu fiecare minut pe care-l petrece în cazinoul tău.

Există diferențe semnificative între diferitele momente ale zilei, din punct de vedere al clientelei. Dimineața, clientul trebuie să aibă la dispoziție bufeturi de la care să-și cumpere un mic dejun, băuturi revigorante etc. Pentru a-i păstra în jurul hotelului și al cazinoului în timpul zilei, va trebui să-i punem la dispoziție tot felul de distracții, pe lângă cele oferite de automatele cu fise. În acest moment, un patron trebuie să fie conștient de faptul că foarte mulți clienți vin în excursie la Las Vegas cu întreaga familie, iar pentru a menține jucătorii la masă, trebuie să oferi celorlalți membri ai familiei diverse modalități de petrecere a timpului. Seara și noaptea lucrurile stau cu totul altfel. Spectacolele de cabaret, show-urile mai mult sau mai puțin dezbrăcate sunt cele care atrag turiștii.

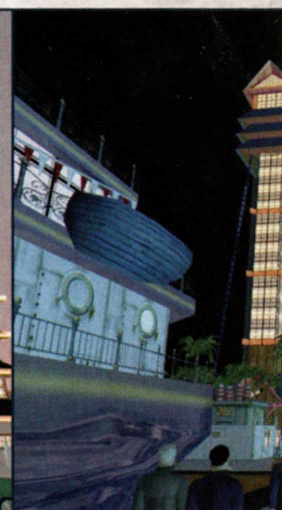
Bazații

Atragerea clienților depinde și de prețurile jetoanelor, de mizele pe care se poate paria la mesele de joc. Jucătorul are posibilitatea să le modifice, în funcție de oamenii care-i populează cazinoul. Dacă suntem prea avari și punem niște prețuri adevărate, pentru oameni de calibrul nostru, care nici nu se uită la zeci sau sute de mii de parai, s-ar putea să dăm faliment din prima seară, deoarece nimeni nu va mai intra în cazinoul nostru. În schimb, dacă fluctuăm mizele, vom reuși să avem un câștig constant, de lungă durată.

Mizele nu trebuie să fie nici prea


După blocurile din Vegas


Ambele vor fi ale mele



răm securitatea infrastructurii noastre, să angajăm niște omuleți bine făcuți pentru a avea grijă de șmecherași.

Privatizat?

Toate cele spuse mai sus se vor desfășura într-un mediu 3D, cu o grafică drăguță și detaliată, după cum vedeți și în imagini. De fapt, se încearcă o construcție cât de cât reală a Las Vegas-ului, care să redea atmosfera pe care ți-o oferă orașul. Adepții tycoon-urilor vor avea parte, cu siguranță, de un joc care să le ocupe timpul într-un mod cât se poate de plăcut. În plus, ar fi bine să învățăm cu toții cum se conduce un cazinou, pentru că nu se știe când vom avea nevoie de asemenea cunoștințe.

■ Sebah

mici, deoarece riscăm să pierdem jucătorii adevărați, cei mai mari și decât noi. Aceștia sunt cei care aruncă milioane pe seară fără să simtă nimic și sunt gata a doua zi să facă același lucru. Grijă mare însă, pentru că aceștia, deși sunt cei care pierd cel mai mult, sunt și cei care pot câștiga milioane într-o seară și ne pot lăsa cu visteria goală.

Cazinoul va putea fi condus în mod cinstit, ca un cetățean onest care-și plătește taxele și nu păcălește pe nimeni sau în stil mafiot, cu mici înșelăciuni ici și colo pentru a ridica veniturile mai repede. Grijă mare, pentru că dacă vom fi prinși folosind mijloace necinstite, s-ar putea să ieșim cu picioarele înainte din Las Vegas.

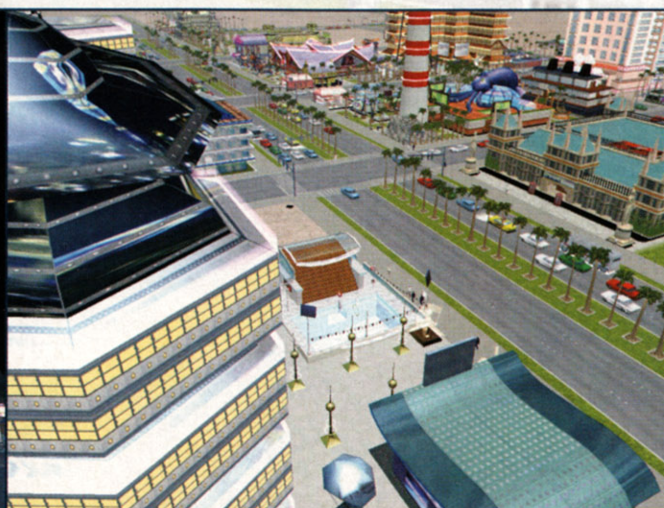
Dacă noi îi vom putea păcăli pe alții, și pe noi ne pot păcăli cunoscătorii jocurilor, cei care cutreieră mesele de joc din fiecare cazinou și sunt gata să speculeze fiecare clipă de neatenție. Tocmai din acest motiv va trebui să asigu-

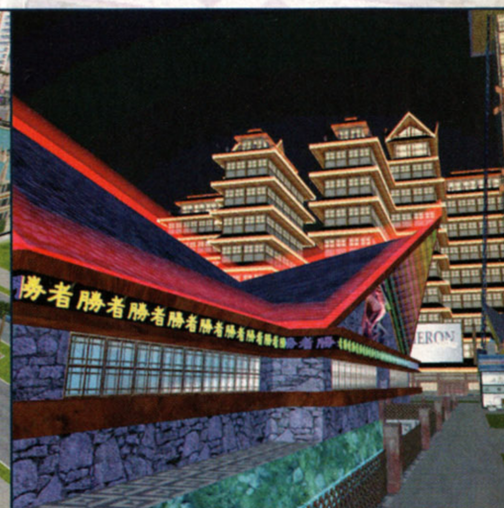
Titlu	VEGA$: MAKE IT BIG
Gen	Tycoon
Producător	Deep Red
Distribuitor	Empire
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Data apariției	iulie 2003
ON-LINE	N/A



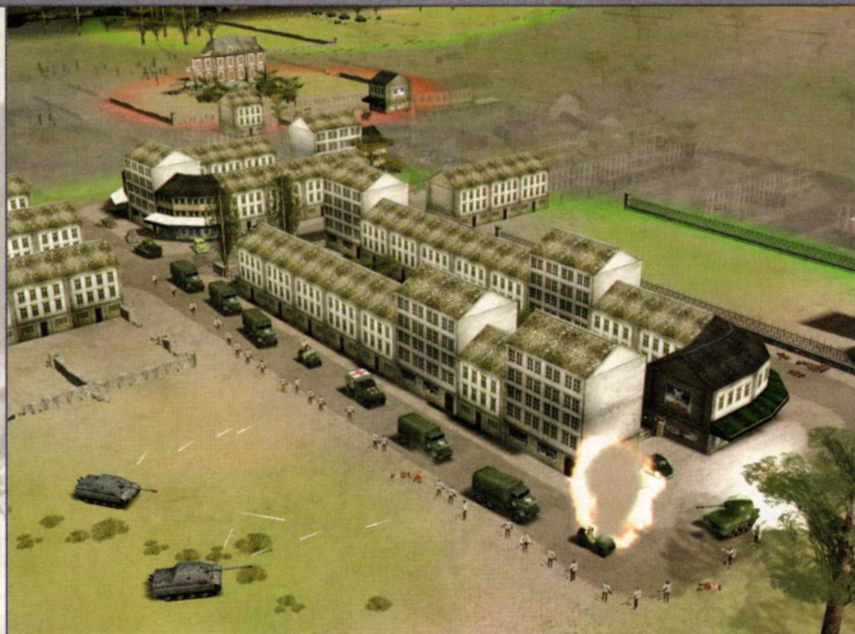


Să înceapă distracția!


Un oraș plin de viață


Hiiii... luminițeee!

World War II: Frontline Command



De la Z la WWII

Producător: Bitmap Brothers. Ei sunt cei care ni l-au dat pe Commander Z(ed) și acel frumos RTS care și-a găsit urmarea în Z – Steel Soldiers, care însă nu a reușit nici pe departe să se apropie de renumele tătâne-său.

Acum însă, când tot poporul care se respectă produce jocuri de război mondial al 2-lea, roboții care se "aranjează" cu o cutie de rocket fuel și o poantă bună au cam prins rugină, scârțâie și, la urma urmelor, nu prea mai prezintă interes financiar (aici, o lacrimă și o colivă cu piulițe pentru bunii Com. Z, R2D2 și 3PO).

În ceea ce privește jocul de răzbel al celor de la Bitmap Brothers, inițial s-a vorbit despre World War: RTS, apoi despre World War II: D-Day to Berlin și, de ceva timp, despre World War II: Frontline Command.

După ce a trecut prin mânuțele sigure ale lui Codemasters, care a zis că va drege și va face și până la urmă va distribui WWII: Frontline Command, până la urmă Bitmap Brothers i-au lăsat baltă pe maeștrii codului (sau invers?) și s-au refugiat pentru distribuția jocului în brațele materne întinse de KOCH Media.

Lăsând la o parte detaliile neinteresante ale afacerilor cu jocuri, e cazul să avansăm pe front și, zic ei, să ne înfigem chiar în linia întâi (cum se pare că-i place românului, mai ales în ultima vreme).

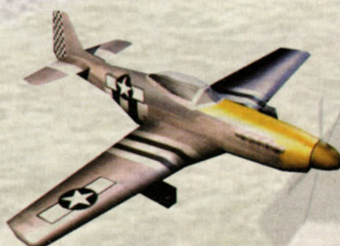
World War II: Frontline Command va fi, ca să-i citez pe producători, un "squad-based action real time strategy". În acest... SBARTS (?), jucătorul comandă trupe aliate împotriva germanilor aflați la ultimele puteri. Concret, este vorba de perioada 6 iunie 1944 – aprilie 1945, suficientă pentru o plimbărică de pe plajele Normandiei până în Alpii bavarezi, punctul terminus al jocului fiind Eagle's Nest, în Berchtesgarden (sudul Germaniei), locul unde Hitler s-a bucurat de prezența unei umile cabane montane.

Tehnologie Battlecam

Acesta pare a fi unul dintre punctele forte ale jocului. Am fost de nenumărate ori frustrați de imposibilitatea de a ne plimba cu vederea pe câmpul de luptă și de a vedea unitățile, clădirile și bătăliile "de pe jos". Acum Bitmap Brothers repetă schema din Warrior Kings și implementează în WWII: FC o tehnologie care presupune utilizarea perspectivelor multiple asupra jocului, de la imagini de ansamblu până la firul ierbii sau, cum ne cântă ei, "up close and personal". Adevărul este că s-ar fi simțit lipsa unei asemenea tehnologii, dat fiind faptul că jocul va afișa pe ecran cam tot ce și-ar putea dori un fan al războiului: într-un mediu complet 3D (nimic nou în asta), clădirile au diferite faze grafice de "distrugere", peisajul poate fi deformat, totul este plin de efecte de fum și foc, iar cine mai are timp în mijlocul bătăliei să admire tabloul naturii poate să se delecteze cu efecte de apă excelente (asta dacă are o placă video pe măsură).

În toată grămada asta de grafică și perspective, Bitmap Brothers au strecurat chiar și o campanie, totalizând 25 de misiuni. Însă ideea, bună aș spune, este că nu avem de-a face cu o campanie pentru toți, ci cu două campanii, una, probabil liniară, la nivel "Recruit", cu 12 misiuni și alta, cu siguranță neliniară, la nivel "Veteran", cu 20 de misiuni. În joc vor fi 23 de unități (create după modele istorice) pentru ambele tabere, cu un maximum de 200 de unități la un mo-








Aliații rezolvă problema raidurilor aeriene germane



... de Slavici

ment dat pe hartă. Pe măsură ce jucătorul avansează pe teritoriul german și lațul se strânge în jurul naziștilor, se vor purta lupte din ce în ce mai dificile cu unitățile cele mai dure și mai experimentate din Wehrmacht. Cam cum a fost și de-adevăratelea...

MultAIplayer

4 jucători în LAN. Asta după ce Bitmap Brothers se lăuda acum câteva luni cu 8. Dar măcar va fi suport pentru joc online prin GameSpy (în România, Țara Jocurilor Originale, bucurie mare la răspândirea veștii). În rețea se vor putea juca toate cele 25 de hărți care compun campaniile de single player, dar și 10 hărți special de multiplayer. Însă nu este exclus, spun cei de la BB, să fim atât de mulțumiți de inteligența artificială, încât să nu mai simțim nevoia de multiplayer (ceea ce am mai auzit de zeci de ori până acum).

Așadar, AI. Bitmap Bros. au creat ceea ce inițial se numea "sistemul Frontline", care între timp s-a metamorfozat în "sistemul Morale". Cu ce se mănâncă? Acest sistem este astfel conceput încât să producă reacții "realiste" în unitățile... Nu, greșit!

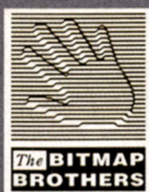
În World War II: Frontline Command ne este interzis să mai discutăm despre unități. Aici vorbim despre soldați, domnilor! Oameni care au reacții normale în situații anormale: când le dă "Courage"-ul în clocot, aruncă grenada în buncărele inamice și omoară 'spe inamici dintr-o lovitură (în stilul statuilor staliniste), dar când "Cowardice"-ul e la maxim, fac pe ei, se murdăresc și mai au și prostul obicei să moară fără să miște un deget. Dacă moralul se situează undeva în limitele normalității, infanteria și trupele mecanizate fac manevre, se împrăștie, se lasă la pământ și, nu în ultimul rând, știu când a venit momentul să se retragă întru reînarmare și oblojirea răniților. Dar chiar și cu așa AI și așa sistem "Morale", multiplayer-ul va trebui să fie bine făcut, pentru că un RTS fără joc în mulți e ca Mitza fără o cană de suc de la Koniec: uscat.

Și uite cum preview-ul se termină. Cu mențiunea că WWII: FC se bucură, în stil Commandos, de cut-scene-uri reale preluate din arhivele de război, inclusiv câteva documente filmate color, adică rarități de negăsit nici măcar pe Discovery.

După ce s-a afirmat cu "seria" Z, Bitmap Brothers s-a decis așadar să "rupă" din nou genul RTS, plimbându-l prin cea mai belicoasă perioadă a istoriei contemporante și transformându-l într-un SBARTS de a cărui prezență pe computerele din dotare ne vom bucura, se mândresc producătorii, în mai 2003.

Mike

Bitmap Brothers



Fondată în 1987, echipa BB este mică, dar a produs în 1996 un RTS de excepție: Z. Primul lor joc a fost Xenon (1988), un shoot-'em up pentru Amiga. Compania a rămas până acum complet independentă de marii distribuitori.

Z



Data apariției: 2 septembrie 1996

Z este un RTS cu roboți în care harta este împărțită pe zone, fiecare cu o fabrică ce produce automat unități. Cu cât jucătorul controlează mai multe teritorii, cu atât fabricile produc mai rapid. Un joc excelent.





Titlu	World War II: Frontline Command
Gen	RTS
Producător	Bitmap Brothers
Distribuitor	KOCH Media
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	mai 2003
ON-LINE	www.bitmap-brothers.co.uk



Freelancer

review

Ce face femeia din om...

La o adică, asta e problema! Intră omul liniștit în bar, cere o bere, se uită în jur și hop! O vede pe EA. Evident, aici e vorba de afaceri și nu de plăcere. Te duci până la dânsa, îi arunci o vorbă, două și te trezești cu o nouă slujbă și o navă. GRATIS! Stai un pic... înțeleg, ai trecut prin niște momente groaznice, ai văzut sute de oameni murind și ți-ai și pierdut nava. Un pic de compasiune e normală... dar chiar în halul ăsta? Și tu, evident, amețit de farmecele individei și cu gândul la mai mult decât o afacere prosperă, spui repede "DA!". Săracul de tine, dacă ai ști ce te așteaptă...



Un nou univers

Până una alta însă, habar n-ai în ce te bagi... Atâta timp cât frumoasa domnișoară îți oferă bani și promisiunea unei aventuri (nu vă gândiți la prostii!), nu are rost să pui întrebări. Vremurile sunt grele, dar pline de surprize; este momentul în care omenirea se pregătește să se întindă ceva mai mult decât își permite și începe să exploreze temeinic zonele limitrofe ale galaxiei. Dar să o luăm cu începutul...

Da, a existat un Pământ și un Soare, dar asta a fost demult... Cum oamenii sunt mulți, iar sistemul solar este totuși limitat, disensiunile dintre diferitele facțiuni au dus la un război în toată regula, cu două părți combatante și o miză mare: supraviețuirea. Cei care au pierdut au fost cei care făceau parte din Alianță. Ca un ultim act disperat, și-au încărcat ultimii supraviețuitori în 4 nave uriașe. Surprinzător, acestea au reușit să scape din sistemul solar și s-au îndreptat către Sectorul Sirius.

Odată ajunși, fiecare navă a început colonizarea noii zone în favoarea facțiunii pe care o reprezenta (Liberty, Bretonia, Rheinland sau Kusari). Nu a durat mult până când noi planete au fost populate, iar viața și-a reluat cursul său normal. Ciudat lucru însă... pământenii nu au dat de nici un fel de viață "extraterestră" în Sistemul Sirius; doar în zonele cele mai îndepărtate, în care oricum nu prea ajungea nimeni, se zvonea că s-ar fi găsit ceva dovezi ale unei civilizații dispărute cu mult timp în urmă.

Acum, la 800 de ani de la fuga de pe Pământ, noile colonii își concentrează eforturile spre explorarea zonelor de graniță. Ce vor găsi acolo și cum va influența asta viața ta rămâne de văzut.

O idee mai veche

Povestea celor de la Digital Anvil, cei responsabili pentru Freelancer, poate că nu este atât de epică precum cea a jocului pe care ni l-au oferit, dar este totuși într-atât de interesantă încât să încerc să vi-o prezint.

Astfel, în 1997 trei oameni de bază de la Origin (Chris Roberts, Erin Roberts și Tony Zurovec) au făcut cu mâna foștilor lor șefi și au plecat hotărâți să pună bazele unui nou studio de producție. Odată înființat, acesta și-a luat numele de Digital Anvil și a reușit să mai atragă încă 30 de oameni de la



Încercați voi să nimeriți minuscula cruce roșie care arată ținta

Origin în rândurile sale. Oameni ambițioși, cei de la Digital Anvil au pornit imediat 4 proiecte: Freelancer, Starlancer, Conquest și Loose Cannon. Starlancer a fost lansat în 2000, Conquest a văzut lumina zilei în 2001, iar Loose Cannon mai este încă în producție la Sinister Games.

Povestea Freelancer-ului este una diferită. A fost primul proiect de care s-au apucat cei de la Digital Anvil și, de asemenea, cel mai mediatizat. A fost de la bun început jocul lui Chris Roberts (omul din spatele seriei Wing Commander), iar speranțele pe care comunitatea gameristică și le-a făcut vizavi de acest joc (datorită combinației Chris Roberts plus un revoluționar concept gameplay open-ended) au fost imense. După câțiva ani, Digital Anvil a fost cumpărat de către Microsoft, iar Chris Roberts a fost nevoit să părăsească echipa și jocul pe care îl concepuse.

După 6 ani de chinuri, scandaluri, promisiuni, speranțe și multe răsturnări de situație, Freelancer a reușit într-un final să fie lansat. Au existat o sumedenie de critici la adresa Microsoft (în special pentru "debarcarea" lui Chris Roberts), iar majoritatea gamerilor (în afară de fanii cei mai fani ai jocului) și-au pierdut orice speranță de a vedea un joc de calitate, obișnuindu-se cu ideea că Freelancer va fi un proiect eșuat, dovadă vie a faptului că Microsoft e diavolul în persoană...

Cred însă că toată această publicitate negativă a prins de minune jocului. Nu de alta, dar dacă hype-ul din jurul său ar fi atins cote alarmante în momentul lansării, sunt sigur că mulți ar fi fost dezamăgiți de joc. Așa însă, contrat tuturor așteptărilor, Freelancer reușește să surprindă și chiar mai mult decât atât, reușește să placă... mult!

Un gameplay...

Premisa din spatele jocului este simplă și veche de când Elite-ul. Ai o navă? Ai (sau, mă rog, îți face rost domnișoara aia drăguță)! Ai un univers întreg de descoperit? Cam așa ceva... Lupte, comerț, prieteni și dușmani? Se face rost!

Vin vremuri grele pentru cele patru facțiuni prietene (Liberty, Bretonia, Rheinland sau Kusari). Se prefigurează un război dubios, ceva intrigi la nivel înalt și mult profit de pe urma evenimentelor. LSF-ul (Liberty Security Force) îți oferă o navă și ocazia de a intra mai adânc în ciudata poveste ce e pe cale să se desfășoare. De aici încolo, Dumnezeu cu mila!

Freelancer a fost comparat cu Morrowind. "Morrowind în spațiu", șușoteau câteva site-uri deunăzi. Măi să fie... chiar așa?

Adevărul e că, la o primă vedere, cele două jocuri sunt similare (exceptând chestia cu spațiul)... Fiecare are o poveste centrală, dar ambele îți oferă posibilitatea de a te rupe de storyline-ul de bază. Îți poți lua lumea în cap și poți culege ici și colo diferite misiuni care îți sunt oferite de NPC-uri, lăsând undeva în planul secundar salvarea lumii, cucerirea fetei și alte lucruri din astea mărunte. OPEN-ENDED... așa îi zice. Jocuri care nu încep și nici nu se termină cu povestea principală, în care poți să faci ce vrei și să suporți consecințele. Asta este motivul principal pentru care Freelancer a fost de la început un proiect atât de promițător, iar Chris Roberts atât de mândru de el.

În mare, e bine... până la un moment dat. Mai exact cam până în momentul în care realizezi că misiunile pe care le poți face în afara poveștii de bază sunt generice și al dracului de repetitive. Ca joc ce se vrea open-ended, Freelancer este totuși limitat. Da, poți să mergi unde vrei tu, să ataci pe cine vrei tu și să faci comerț cu ce și cu cine vrei. Însă de aici încolo, opțiunile care ți se oferă sunt reduse. Practic, pe fiecare planetă, pe fiecare bază sau stație spațială vei întâlni aceleași replici și același tip de misiuni: "Omoară-l pe cutare", "Curăță cutare zonă", "Capturează cutare



Design-ul navelor este, câteodată, impresionant

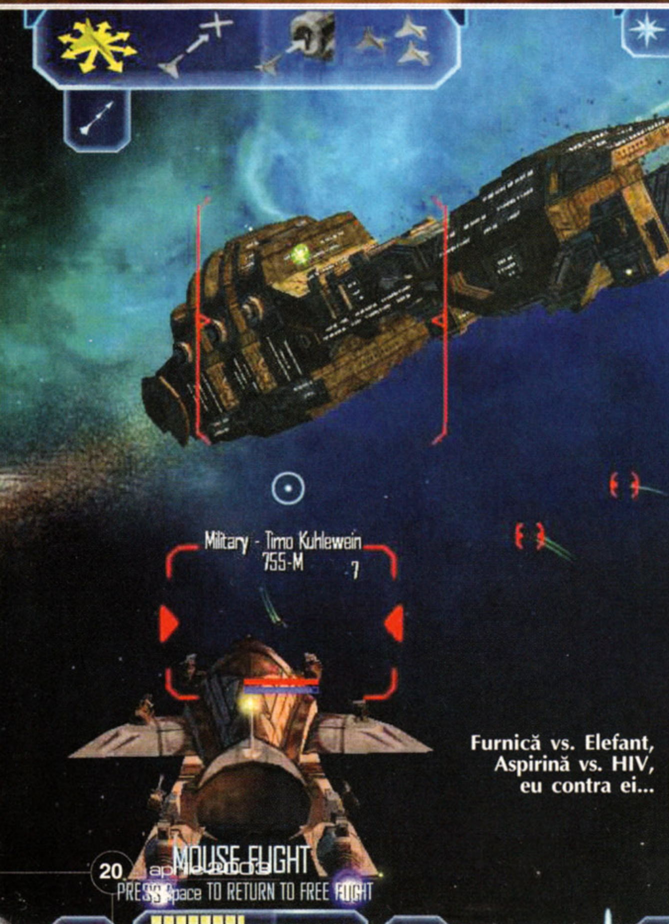
Bă, faci mișto de mine și de chelia mea?!

Drumul spre uzină...



Aș putea trăi aici...


Scoate-mi, mă, reactoarele din ochi!



Furnică vs. Elefant, Aspirină vs. HIV, eu contra ei...

obiect". Și chiar mai mult decât atât, fiecare misiune de același tip se desfășoară LA FEL, fără nici un fel de variație. Exact același traseu de fiecare dată, același număr de nave inamice etc. Nici comerțul nu stă mai bine, asta doar în cazul în care nu te tentează să te plimbi pe aceleași rute (cele mai profitabile, de preferat), cărând de fiecare dată aceeași marfă.

Ce e însă extrem de bine este faptul că universul jocului este unul IMENS, care îți pune la dispoziție destule locații și personaje noi încât să nu fii deranjat de repetitivitatea misiunilor (până la un moment dat, evident).

Ceva împușcături

Sincer, prima impresie pe care mi-au produs-o luptele din Freelancer a fost una negativă. "Bleah... ce arcade nesimțit!", încercam să mă conving eu în timp ce o năvuță de-a mea minusculă trecea prin toate focurile iadului, iar ochii mei erau asaltați de culorile mai mult decât sălbatice ale efectelor luptei. Curios lucru, încă mai am aceeași părere, dar cu timpul am ajuns să mă obișnuiesc cu sistemul de luptă din joc. "E clar arcade!", îmi spun, iar faptul că nu poți controla nava decât cu mausul (ceea ce îi scapă de o grijă pe unii și îi umple de nervi pe cei care au dat bani grei pe joystick-uri mai acătării) nu face decât să accentueze această impresie. În plus, culorile vii și puternice, faptul că, decât să vezi din navă, mai bine nu, și sistemul de ochire vin în sprijinul ideii cu care pornești.

În unele momente însă, mă gândesc dacă nu cumva e mai bine așa... Ceea ce diferențiază Freelancer de aproape orice alt space-sim în care nava se controlează cu joystick-ul este faptul că în jocul de față accentul se pune pe controlul armelor și nu al navei în sine. Armele pe care le ai la dispoziție sunt manevrabile, nu bătute în cuie de navă. Tocmai de aceea tot sistemul ăsta de ochire cu mausul pare a avea o explicație perfect logică. Este, în cele din urmă, un lucru subiectiv... Dacă îți plac luptele în spațiu în care manevrarea navei face diferența, atunci Freelancer îți va lăsa un gust amar. Altfel, te vei obișnui cu ceea ce îți pune la dispoziție jocul.

O lume vie

Freelancer este, se pare, un joc în care primele impresii sunt de mult ori negative. Până să ajung să fiu neplăcut



impresionat de primele lupte din joc, a fost rândul graficii să primească doza de neîncredere din partea subsemnatului. Adevărul e că primele locații și primele nave (mai ales a ta) de care dai în joc nu ies în evidență prin nimic. Grafica este slăbuță, cu niște texturi prost alese, condimentate cu niște culori tari în timpul luptelor. Frumusețea jocului o descoperi însă un pic mai încolo, când începi să ieși cu adevărat în lume. Nu știu... oi fi eu sensibil la tot ceea ce ține de imensitatea spațiului, stele și planete, dar impresia finală și de neclintit pe care mi-a lăsat-o grafica din Freelancer este una extrem de bună. Un joc frumos, în care câteva planete bine plasate, un soare luminos și ceva culori liniștitoare



No, că l-am gătat și pe ăsta

pot ține piept onorabil oricărui wallpaper de gen. Oricum, imaginile vorbesc de la sine și sper să reușesc să bag în articol destule screenshot-uri care să vă convingă.

Ce e însă și mai frumos este faptul că o să fii des trezit din reveria cauzată de un peisaj magnific din cauza agitației lumii din joc. Cei de la Digital Anvil au reușit să construiască un univers nu numai frumos, dar și destul de aglomerat și de agitat încât să poată fi considerat viu. Este o plăcere să stai și să asculți frânturi din convorbirile dintre diferite nave, să te surprinzi depășit de un pilot mai nervos sau să stai la coadă după un convoi bine apărat. În plus, vei avea "ocazia" să te folosești de toată priceperea de care poți da dovadă în timpul atacurilor neașteptate din partea piraților.



Flota Rheilandiană în toată splendoarea ei.

Storyline-ul jocului este un alt element care vine să confirme talentul cu care cei de la Digital Anvil reușesc să recreeze un univers, o poveste... Pe parcursul jocului vei întâlni o sumedenie de personaje cât se poate de pitorești și de bine realizate.

Punctul forte al jocului în cazul acesta stă în dialoguri și în modul în care acestea sunt interpretate. Mă gândesc ce buget or fi avut doar pentru voci... De ce? Pentru că nu cred că este prea ieftin să angajezi actori precum Ian Ziering, John Rhys-Davies sau Michael T. Weiss.

În cazul în care ești nemulțumit de "răceala" AI-ului din timpul luptei sau de repetitivitatea NPC-urilor, poți oricând să încerci multiplayer-ul din Freelancer. Este o componentă a jocului cât se poate de interesantă... Este, până la urmă, același lucru ca și jocul în single player, cu aceeași libertate de mișcare și de acțiune, însă fără storyline. Compensând, ți se oferă posibilitatea de a intra într-un univers în care nu toți prietenii și adversarii sunt NPC-uri. Mai mult decât atât, având în vedere imensitatea jocului și nenumăratele posibilități pe care le ai la dispoziție, un multiplayer de Freelancer poate să dureze până te plictisești. Este oarecum o variantă la o scară mai redusă a unui MMOG (massively multiplayer online game). Singura problemă rămâne găsirea unui server (și mă refer aici la serverele de pe Internet) de care să fii sigur că va fi online multă vreme de acum încolo.

Și, evident, o concluzie

Freelancer este, pentru mine, o surpriză. Nu l-am așteptat, nu mi-a făcut o impresie bună la început, dar cu timpul a început să mă prindă atât de tare încât nu m-am mai putut dezlipi de el. Este un joc frumos, cu o poveste și niște personaje pe măsură.

Nu poți însă să nu simți că este oarecum limitat, ceea ce nu justifică cei șase ani cât a stat în producție. Îți oferă însă destule ore de joc, multe opțiuni și un multiplayer interesant, ceea ce face ca în cele din urmă să nu fii deloc dezamăgit de Freelancer.

■ **Mitza**

Titlu	Freelancer
Gen	Space Sim
Producător	Digital Anvil
Distribuitor	Microsoft
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/freelancer

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

Battlefield 1942: The Road to Rome

Toate drumurile duc la Roma

"Așadar, ar fi interesant de urmărit cât de popular va mai fi Battlefield 1942 peste câteva luni. În cazul în care acest joc superb se va mai găsi pe doar două-trei servere, cred că va fi cazul să ne întrebăm ce vrem cu adevărat de la un joc. Sau cum putem combina dorința noastră de a avea cât mai mult control într-un joc cu împăcarea diferitelor categorii de gameri (de la cei hardcore la cei care nu își pierd nopțile în fața calculatorului)." (LEVEL, Noiembrie 2002)

Și într-adevăr, după câteva luni, Battlefield 1942 își menține popularitatea chiar dacă numărul serverelor care rulează jocul în acest moment este mai mic decât al serverelor de Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, Quake 3: Arena și Medal of Honor: Allied Assault (dacă e să ne luăm după statisticile GameSpy). Ca dovadă a faptului că jocul mai are încă mult de trăit, cei de la DICE au lansat un add-on pentru Battlefield, ce poartă numele de The Road to Rome și se axează pe campania din Italia din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial.

Ce e nou și ce e bun

The Road to Rome aduce cu sine 6 noi hărți, 2 noi forțe combatante (italienii și francezii), precum și câteva arme și vehicule noi. Însă cel mai important lucru pe care o să îl găsiți pe CD-ul The Road to Rome este cu siguranță patch-ul ce aduce jocul la versiunea 1.3. De ce? Pentru că lista de bug-uri pe care acest patch le rezolvă este imensă, plus că jocul se va mișca mai bine, se va bloca mai rar și mai ales pentru că s-a mai lucrat la codul de rețea, ceea ce face ca jocurile în multiplayer să fie mai stabile.

Ce pot să vă spun despre noile hărți... Campania din Italia trebuia să se termine în câteva săptămâni, dar din cauza rezistenței întâmpinate, Aliații au intrat în Roma după aproape un an, iar reușita lor a fost umbrită de victoriile din Franța.

The Road to Rome vine cu 6 hărți care îți vor da posibilitatea să trăiești cele mai intense și importante lupte din această campanie: Operațiunea Husky, Operațiunea Baytown, Bătălia de la Salerno, Monte Cassino, Bătălia de la Anzio și Monte Santa Croce. Hărțile tind să fie ceva mai bine gândite și mai "concentrate" decât cele din Battlefield 1942, iar intensitatea unei bătălii ca cea de la Monte Cassino este ceva ce trebuie neapărat să încercați.

Noile vehicule care vin cu acest add-on sunt 2 bombardiere (Mosquito și BF 110), 2 tunuri, 3 tancuri (printre care și Sturmgeschutz-ul), un M3 GMC și o barcă de desant italiană. Pe lângă acestea, mai avem la dispoziție și 4 noi arme care, deși sunt binevenite, nu aduc mari schimbări în dinamica jocului.

Gameplay-ul a rămas în mare același, jocurile din multiplayer fiind la fel de incitante și pline de adrenalină ca și până acum, lucru demonstrat de intensitatea bătăliilor ce s-au purtat prin redacție și de faptul că am început să mă opresc din ce în ce mai des lângă stâlpii de pe stradă, așteptând să se ridice steagul și să mai câștig niște puncte.

O îmbunătățire majoră a fost adusă jocului în single player și asta datorită patch-ului 1.3 care îmbunătățește AI-ul soldaților controlați de calculator. Nu sunt geniali, nu sunt surprinzător de umani, dar este o evoluție binevenită de la ceea ce se întâmpla în prima versiune de Battlefield.

Grafic vorbind, în afară de unele îmbunătățiri minore, engine-ul jocului a rămas același, The Road to Rome introducând câteva noi texturi, dar nimic mai mult. Partea de sunet a mai pierdut din bug-uri (datorită aceluiași patch 1.3) și a câștigat două noi limbi în care poți să strigi, să zbieri și să mori, și anume italiana și franceza.

Drum bun

The Road to Rome este un add-on binevenit pentru Battlefield 1942, reușind să sporească jucabilitatea acestui joc deja extrem de plăcut. Singura obiecție pe care o am se referă la faptul că cei de la DICE/EA puteau să introducă mai multe noutăți în acest add-on, pentru că 20$ pentru 6 hărți și câteva arme noi mi se pare un pic prea mult...

■ **Mitza**

Titlu	Battlefield 1942: The Road to Rome
Gen	FPS
Producător	DICE
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.battlefield1942.ea.com

Grafică	**9/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**8/10**

8.8


Monte Cassino, început de bătălie


Repede, parașuta...

Monster Jam: Maximum Destruction

În dulcele stil american

Modalitățile de distracție de peste ocean sunt de-a dreptul fantasmagorice câteodată. Astfel, dacă noi, europenii, suntem nebuni după fotbal, ei au fotbalul american. Dacă noi avem distracții naționale de genul aruncatului cu buzduganul la cer și săritura cu privirea după colț, ei au chestiuni mai serioase: bungee-jumping, roller-skating, surfing și, mai ales, cursele de monster trucks. Despre acestea din urmă este vorba în jocul de fenomenal succes pe care vi-l prezint în aceste rânduri: Monster Jam: Maximum Destruction.

Ingredientele americane

Pentru a realiza un joc care să cuprindă întreaga senzație ce ți-o oferă un astfel de show în Statele Unite, Ubi Soft a introdus 30 de monster trucks, care de care mai fioroase și mai bine echipate. Acestea sunt obținute toate cu licență și, dacă ați fost vreodată curioși să urmăriți un astfel de spectacol, veți avea surpriza de a putea conduce în joc un Grave Digger, un Bulldozer, un Gunslinger, Predator, Wild Thang, Spider-man sau chiar un Wolverine. Pe lângă acestea, jocul vă oferă ca bonus alte 30 de mașini.

Cursele sau, mai corect spus, întrecerile, deoarece nu este vorba despre curse de mașini, vor avea loc în 8 arene diferite: Las Vegas, Rome, Hoolywood, New York, Junkyard și altele. Fiecare hartă are zone care la început par neexplorabile, dar, după o scurtă ciocnire a monstrului pe care-l conducem cu pereții ce par imbatabili, vom descoperi cu surprindere porțiuni mari de hartă pline cu tot felul de bunătăți: obiecte a căror distrugere atrage o refacere a sănătății și bani, arme de tot felul, precum și power-up-uri.



Doi dintr-o lovitură!

Jucătorul poate alege între mai multe modalități de joc: mini-game, season sau exhibition, fiecare cu un grad diferit de dificultate și cu diferite obiective. Astfel, în season va trebui să îndeplinim anumite sarcini (colectarea unor power-ups, a banilor) într-un anumit timp. Există și deathmatch-urile în care va trebui să distrugem celelalte mașini care se află pe hartă. Modalitățile de distrugere sunt două: ciocnirea directă, dacă se poate, din părțile laterale sau din spate pentru a face un damage mai mare celuilalt și pentru a suferi unul mai mic noi, și luarea armelor de pe trasee, arme cu care putem reduce foarte mult din viața dușmanilor. După fiecare meci terminat, vom primi o anumită sumă de bani pe care o vom putea cheltui pe tot felul de elemente ce vor îmbunătăți perfomanța mașinii: cauciucuri, motoare, suspensii, cutii de transmisie etc.



Îs Tatăl Lor!

Controale

Jocul este importat de pe console (PlayStation 2 și GameCube), tocmai de aceea controlul fiind un pic cam dificil. Camera are numai 2-3 poziții, nici una nefiind însă pe gustul meu. Raza lor de acțiune este un pic cam mică, orizontul închizându-se prea repede pentru a putea vedea arena întreagă. De fapt, și acestea sunt spații circulare fără o deschidere prea mare. Deși tastele sunt configurabile, combo-urile nu se pot realiza cu aceeași ușurință cu care am face-o probabil pe console.

Grafica nu strălucește, iar sunetul rămâne blocat din când în când, fără a urmări ceea ce se întâmplă pe ecran.



Ultima armă: hipnotizarea!

Există și câteva bug-uri grafice destul de jenante (treceri inexplicabile prin obiecte, pereți). Coliziunile, deși lăudate de producători, nu arată deloc a ceva fantastic, mașina rămânând ca un pui dezgolit după câteva ciocniri serioase.

Jocul este salvat de faptul că poate fi jucat de două persoane pe același calculator, dacă aveți la dispoziție un joystick, neavând însă un multiplayer propriu-zis. Numai astfel i-aș da mai mult de o oră pe calculatoarele voastre.

■ Sebah

Titlu	Monster Jam: Maximum Destruction
Gen	Arcade
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P II 350 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	monsterjam.ubi.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

5.5

Command & Conquer Generals

Apogeul celei mai puternice serii RTS?

Desigur, mulți ar avea ceva de comentat la partea cu "cea mai puternică". Adică cum, dom'le, Warcraft nu e? StarCraft nu e? Age of Empires nu e? Ba e... serii puternice, dar impactul pe care l-a avut fenomenul C&C asupra lumii a fost imens. Dovadă stau grămada de jocuri ale seriei, mormanul de premii și titulaturi câștigate (Jocul Anului acolo, Best RTS dincolo) și îngrămădelile de jucători care așteptau cu sufletul la gură lansarea fiecărui nou joc C&C. Și adevărul este că nu am dus lipsă (după cum se vede și pe pagina 4 a articolului): originalul, the one and only Command & Conquer, Red Alert, Tiberian Sun, superhitul Red Alert 2 și dezamăgitorul C&C Renegade (care, chiar dacă nu e RTS, se vrea parte a seriei).

Dar atât cu istoria. Se știa de multă vreme că Westwood, asimilată între timp de Electronic Arts, lucra la un nou joc care, speram noi, va duce C&C-ul pe noi culmi. Întrebarea este dacă a ajuns până în vârf sau s-a oprit la un ceai și-o pâine prăjită pe traseu și a rămas acolo. Citiți mai departe, că despre asta e vorba...

Comunism chimic

CC: Command and Conquer, Coca Cola, Comunism Chimic. Aveam pe vremuri un profesor care spunea că suntem invadați de comunismul chimic: băutură răcoritoare și mâncare la minut la fel pentru toată lumea. Dar ne place? În cazul în care nu ne place, nu ne rămâne decât să ne convingă alții de cât de bun e și ce chestie tare pierdem dacă nu... mâncăm și bem. Propaganda este o metodă bună de "inspirație".

Să ne aducem aminte de trista zi de 11 septembrie. Imediat după evenimente a apărut Secret Service, joc în care soldații americani și cei arabi nu se înțelegeau prea bine. Pură coincidență, evident. Acum însă, când situația în lume e cea care e, apare Command & Conquer Generals. Povestea e simplă: China vrea să devină putere mondială "pe bune", că doar nu degeaba locuiește acolo o șesime și mai bine din populația Pământului. Global Liberation Army (GLA) sunt Bin Ladenii jocului, niște unii cu prosoape de turbat pe cap și cu TNT pe post de lenjerie intimă. GLA hotărăște că puterea Chinei (și viața liniștită a oamenilor de pretutindeni) sunt naspa și pune mâna pe jeep-uri din anii '80, arme second-hand, agită mișcările radicale de peste tot (concretizate în "unitatea" Angy Mob) și, convertind câteva tractoare în aruncătoare de mâzgă toxică, "i-o dă" Chinei. Adevărul este că simpaticii chinezi s-au enervat oficial din cauza lui C&C Generals, pentru că începutul jocului este marcat de


GLA Technicals lasă propaganda chineză fără subiecți



detonarea de către GLA a unei bombe atomice în mijlocul Beijingului.

Unde își găsesc locul americanii în toată povestea asta? Ei bine, SU ale Americii au un fundal pașnic (cum altfel?). Americanii sunt neimplicații jocului, ceea ce se vede și din poziția a treia (ultima, după China și GLA) a campaniei cu USA în Generals. Dar văd că GLA face tâmpenii, adună toată tehnologia de care dispune (și care nu e rea deloc) și își pune în mișcare redutabila mașină de război pentru a liniști agitatele spirite din... Orientul apropiat.

Și acum, legătura cu propaganda și cu situația actuală din lume: Generals îmi dă puternica senzație că recreează un model virtual al poziției de "pacificator" al Americii de acum, însă nu neapărat prin elemente evidente, ci și prin modul în care celelalte două facțiuni se manifestă. Ceea ce m-a deranjat a fost faptul că în campania cu GLA obiectivele misiunilor sună cam așa: "distruge convoaiele UN", "distruge clădirile din oraș pentru a colecta banii rămași în urmă" (?) sau, mai trist, "omoară toți civilii din zonă pentru a-ți recupera banii". Totul, evident, se petrece pe un fundal muzical arab, iar "adjunctul" care îți vorbește are un accent care trăsnește de la o poștă a Jihad (în bine cunoscutul și deja dulce stil clasic "Kill the INFIDELS!").

Propaganda apare însă efectiv în joc, ca abilitate a unor unități chinezești (are și upgrade), concretizată în Propaganda Towers, montabile pe Overlord Tank sau de sine stătătoare. Scopul acestor "accesorii"? Mărirea ratei de foc și vindecarea tuturor unităților prezente în zona de acțiune a turnului. De aici deducem scopul benefic al propagandei. GLA-ul are însă o misiune în care trebuie să distrugi turnurile de propagandă ale chinezilor, instalate în pașnice cătune pescărești asiatice, cu scopul de a converti populația autohtonă (din serialul "Cu difuzorul ați mințit poporul... ș-ați cucerit lumea").

Lăsând la o parte fondul geopolitic al jocului, este până la urmă Command & Conquer Generals un joc demn de genul RTS, de numele pe care îl poartă și de seria masivă care îi stă în spate cu mândrie? În spatele noului engine 3D ("SAGE") se află și altceva decât grafică?

Turela automată

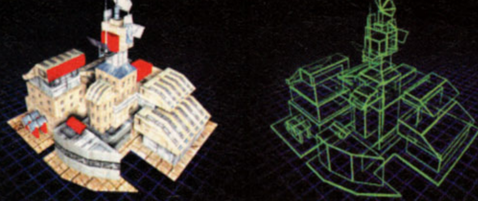
Ceea ce îi face praf atât pe jucător, cât și pe sărmanul său PC de la prima rulare a lui Command & Conquer Generals este grafica. Peste tot grafică care îți lovește în rafale retina și te face să te întrebi dacă îți place la nebunie sau pur și simplu ți se apleacă de la prea mult eye candy. În C&C Generals ai tot ce-ți dorește inima: efecte complexe de particule, umbre 3D în timp real, obiecte create la marele detaliu, sute de personaje (create cu motion capture) și sute de unități la un moment dat pe ecran. Exploziile nucleare sunt create magnific. Copacii pot fi arși sau culcați la pământ de vehicule. Poate unul dintre

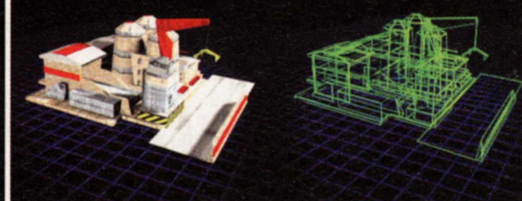




Lupte la apus în Hong Kong





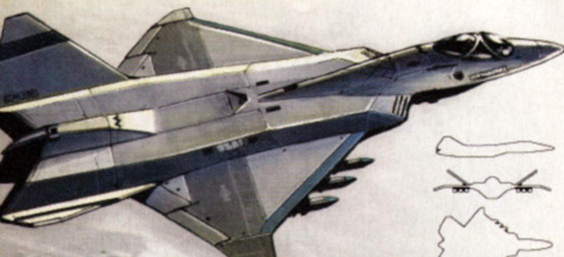


cele mai spectaculoase detalii din joc apare la explozia unui "technical" (unitate GLA: pick-up truck pe care se pune o armă de orice fel și poate fi folosit și ca transportor de unități). Dat fiind că în spatele camionetei stă individul responsabil cu arma, la explozia mașinii, săracu' terorist sare dând din toate mâinile și picioarele și aterizează mort.

Totuși, nu grafica face un joc Command & Conquer. Resursele, atunci? Dacă vă mai aduceți aminte, tiberiumul a fost resursa inițială din C&C. A apărut apoi Red Alert, unde diamantele crescute pe câmp au luat locul tiberiumului. A apărut Tiberian Sun, am avut din nou tiberium. În Red Alert 2, din nou bogății pe stradă. C&C Generals se dorește însă a fi un joc "realist", așa că nu mai ținea SF-ul din celelalte. Așadar, acum avem pur și simplu "supplies", care sunt convertite pe loc, în Supply Center, în dolari (pentru euro avem de așteptat un patch, poate...). Aceste supplies sunt colectate la americani de elicoptere, la chinezi de camioane, iar la GLA de țărani (evident, terorizați, după cum demonstrează vocea lor disperată și apelurile repetate la mila jucătorului).

Prin urmare, în ceea ce privește resursele, seria C&C a rămas constantă în inconstanță. Cine știe ce resurse o să mai adune jucătorul în următorul C&C?

Până să trecem mai departe, să rămânem la resurse, însă nu la cele din joc, ci la cele din jurul jocului: cerințele hardware. Cel mai nou C&C e departe de 586-le care era necesar pentru primul joc al seriei. Am încercat să joc Generals pe un PIII 1GHz cu 256 MB RAM și GeForce 4 Ti4200. N-a mers. Sau, mai precis, a mers, dar pentru a evita sacadările, producătorii au conceput un sistem de încetinire a jocului, astfel că ajungi să te uiți la filmări cu încetinitorul. Practic, vezi soldații alergând încet, încet de tot. Așadar, că tot am ajuns la concluzia că PIII 1 GHz "sucks" pentru Generals, am trecut pe un P4 3 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 9700. S-au schimbat lucrurile. Jocul a rulat perfect... până când, în misiunea a șaptea cu chinezii, a făcut ca și până 3 GHz să sune ridicol. Jocul se oprea, lua pauze, încetinea, își dădea drumul, mergea bine 10 secunde ș.a.m.d. Nu e vorba de probleme de hardware, pentru că în celelalte misiuni jocul rulează excelent. Harta respectivă este gigantică și cu foarte multe unități, dar nu văd în asta un motiv pentru a face un sistem care intră în categoria celor mai puternice disponibile utilizatorilor să îngenuncheze și să pară penibil.



Unități de măsură

Dacă este ceva în care abundă C&C Generals, acel "ceva" sunt tipurile de unități. Ai tot ce-ți dorești. Tancuri? Aici, de departe, mi-au plăcut chinezii, cu al lor Overlord. Toate celelalte tancuri din joc sunt jucării pe lângă acest Battlecruiser terestru. Scorpionul GLA (light tank) este o pocnitoare inofensivă pe lângă monstrul chinez. Cu hitpoints cât o clădire, cu două tunuri de crucișător și cu posibilitatea de a instala pe el un turn de propagandă, o turelă automată antipersonal și antiaeriană și, chiar mai mult, un buncăr, Overlord Tank este arma ideală de apărare, dar și de atac. Singurul mare dezavantaj este viteza de melc, dar parcă asta ar conta... O selecție de cinci Overlord Tanks, patru cu turelă automată și unul cu propaganda tower poate nivela jumătate de hartă dacă e condusă cu cap. Suportul aerian e oferit de MiG-uri (la chinezi) și de Aurora Strike Fighters și elicoptere (la americani). Și dacă Overlord Tank seamănă cu Battlecruiser-ul din StarCraft, să vedeți ce seamănă Tunnel Network-ul GLA cu Nydus Canal-ul zergilor, cu deosebirea că în Generals intrarea în tunel, odată construită, furnizează doi infanteriști cu lansatoare de rachetă.

Însă unitatea-unităților din C&C Generals nu este, cel puțin în ceea ce mă privește, una combatantă, ci una care aduce resurse. Chinezii au la dispoziție hackeri, niște unii care se pun pe jos, deschid laptop-ul, montează o antenuță și încep să fure de pe Internet. O selecție solidă de hackeri îți aduce toți banii necesari, dintr-o sursă inepuizabilă. Problema e că AI-ul este atât de enervat de acești hackeri, încât GLA-ul avea tot timpul prostul obicei să trimită Scud Storm-ul exact în capul hackerilor, deși ar fi putut să-mi distrugă fabricile sau Overlorzii din apărare.

Ca un ultim detaliu, americanii se bucură de Humvee-uri, meseriaș realizate, excelente împotriva infanteriei și cu rol de transportor de trupe. Avantajul serios al unităților mecanizate americane



Rachetă SCUD lansată împotriva Overlorzilor din defensivă...



... și pedeapsa aferentă (Artillery Barage)




Humvee, Crusader și drone versus technicals și Scorpion

este însă posibilitatea construirii unei drone care are dublu rol: acela de a ataca cu arma automată din dotare orice posibilă amenințare la adresa vehiculului-mamă și acela de a repara vehiculul-mamă în cazul în care posibila amenințare i-a făcut ceva rău.

În fine, sunt foarte multe de spus despre unitățile din C&C Generals, dar ar trebui să vă rămână și vouă ceva de descoperit. (I hate spoilers!)

Generals, da' de ce?

În fond, jocul îl pune pe jucător în postura unui general. Veți spune că toate RTS-urile fac asta. Bine, bine, dar în C&C Generals simți că ești general pentru că mai multe stele căpătate prin luptă îți vor aduce mai multe abilități speciale, printre care se numără Artillery Barage, Repair, Steal Money, posibilitatea de a crea infanterie sau technicals la nivel veteran încă din baracă (NOTĂ: în C&C Generals, ca și în Red Alert 2, unitățile capătă experiență, care le afectează puterea de foc și de rezistență).

Și tot ca și Red Alert (2), C&C Generals are savoare în multiplayer. Dacă împotriva calculatorului îți permiți să îți faci o apărare aproape statică, într-un joc de multiplayer trebuie să combini toate tipurile de unități și să încerci în permanență să îți surprinzi adversarul. Jocul rulează, în multiplayer, chiar și doar cu 128 MB RAM (doar în 2 jucători, cu detaliile la minim), dar înainte de a te apuca să te bați cu prietenii, e bine să te familiarizezi cu unitățile. Deși Overlord-ul e o fortăreață ambulantă, câteva Angry Mobs conduse de o mână fermă de terorist pun capăt târșâielii monștrilor pe șenile. Rămân totuși convins că o selecție de Overlorzi (turele + propaganda tower) cu suport aerian este una dintre combinațiile cele mai mortale ale jocului.

Vai, se termină articolu'. OK, sunet. Efecte bine poziționate spațial și o muzică care, cel puțin în meniul principal, aduce aminte de Mogadișu și Black Hawk Down. Fundalul sonor al jocului e bine realizat și creează atmosferă. Replicile unităților, fiecare cu accentul aferent facțiunii din care face parte și uneori cu o tentă de umor (fad), aduc și ele puțină culoare acestui RTS deja foarte colorat (poate unul din puținele minusuri ale graficii jocului).

Rămâne însă întrebarea... E C&C Generals un demn urmaș al strămoșilor săi?

You are victorious?

Command & Conquer Generals e o prelungire a seriei C&C, dar în principiu este un joc nou, ridicat la standarde de grafică (și cerințe de sistem) actuale. Nu aduce practic nimic cu adevărat nou (în afară de sincronizarea cu istoria contemporană și cu evenimentele din Orientul apropiat). Un AI care este destul de ușor de învins, chiar și pe niveluri superioare de dificultate, de către cei versați în ale RTS-urilor, o poveste insipidă și posibilitatea de a salva replay-uri ale misiunilor nu fac din C&C Generals o capodoperă. Este, totuși, un joc (scurt) care merită un loc în colecție.

■ Mike

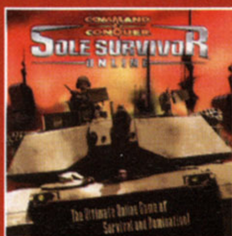
Istorie Command & Conquer



Command & Conquer 1995



C&C Red Alert 1996



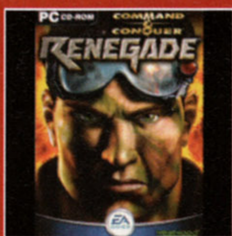
C&C Sole Survivor Online 1997



C&C Tiberian Sun 1999



C&C Red Alert 2 2000



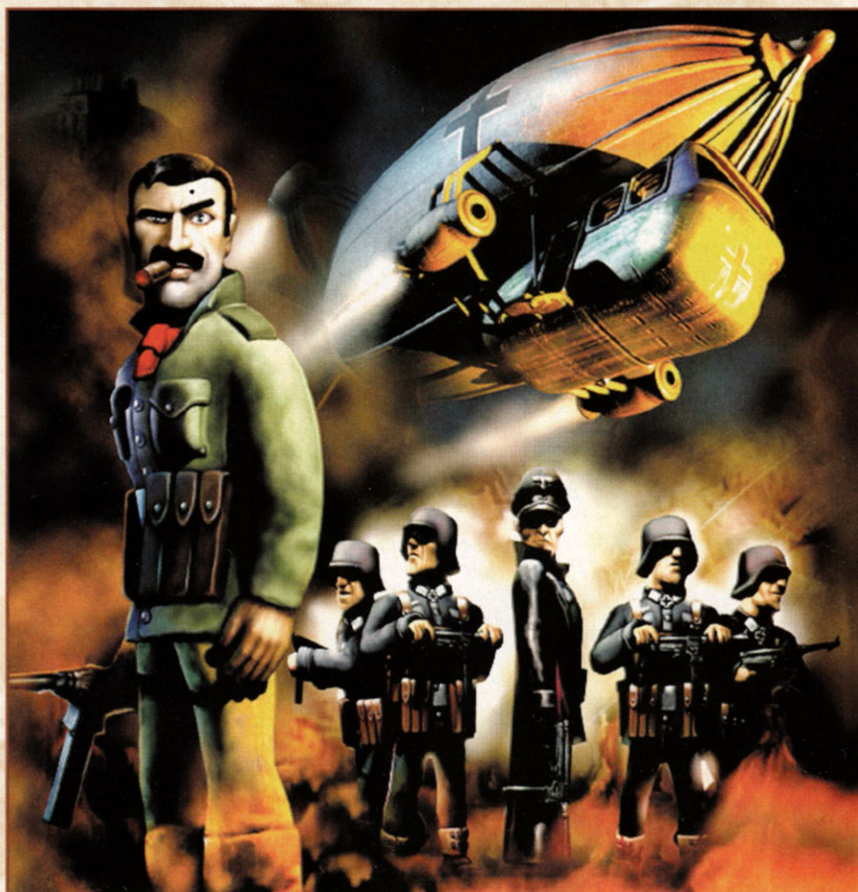
C&C Renegade 2002

Titlu	Command & Conquer Generals
Gen	RTS
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	generals.ea.com

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

8

Grom



"A venit mătușa din Germania și l-a adus pe Grom, fără clor. De acum încolo problemele voastre nu se vor mai rupe, nu se vor mai îngălbeni, vor fi albe, unse, parfumate și curate, pentru că Grom se va ocupa de ele. Grom – Regele Înălbitorilor. Grom – mai ieftin, mai curat, mai ușor.

Căutați-l în toate magazinele. Pentru informații suplimentare, contactați dispeceratul de Poliție. Vă mulțumim!"

O clipă! Un moment! Nu rupeți paginile! Nu aruncați revista la gunoi! Nu facem reclame la detergenți! Cel puțin nu încă. Ce ați citit mai sus ar trebui să fie, în viziunea mea, release press-ul pentru Grom, jocul distribuit de CDV și produs de Rebelmind. Care este legătura dintre Grom și detergenți? Una destul de simplă: se pare că atât Grom, cât și produsul respectiv sunt create special pentru a ne rezolva nouă, consumatorilor, toate problemele. Să aprofundăm însă mai mult subiectul Grom, deoarece cred că sunteți sătui până în gât de sutele și miile de reclame cu tot feluri de tipuri de Perlane, Dero Active și Ariele.

Omul din umbră

Grom este un tip atipic. Atipic în sensul că nu prea mai găsești așa ceva în ziua de azi: se oferă să-ți rezolve și cea mai neînsemnată durere de cap pe care poți să o ai. După cum știți din preview-ul dedicat acestui joc de acum ceva timp, lumea trăiește un război continuu. Nemții nu au pierdut încă nici un război și mai au puțin pentru a ajunge să conducă întreaga lume. Acest "puțin" este legat cumva de podișul Tibet și de vechile scrieri mistice de pe aici. Se pare că în acestea se află o putere inimaginabilă, al cărei control va duce în cele din urmă la câștigarea războiului.

Prin același podiș Tibet își duce zilele și Grom împreună cu asociatul său. Cei doi încearcă, prin negoț de tot felul, să câștige o brumă de bani cu care să-și asigure o existență liniștită, undeva departe de ororile războiului. Însă Grom nu poate să stea cu mâinile în sân, iar în momentul în care vede un zeppelin nemțesc, își dă seama că ceva este putred în Tibet. Cum viața de comerciant nu-i oferă cine știe ce satisfacții, iar spiritul lui de samaritean nu-i dă pace, băiatul nostru se hotărăște să pună și el umărul la înfrângerea naziștilor.

Complicațiile

Jocul nu este în nici un caz o minune a tehnologie moderne. Grafica este 2D/3D, fără să aibă nimic spectaculos în



De ce dai, bă? De ce dai?



Yeti chiar există



ea. Mai mult, singura modalitate de a vedea o porțiune mai mare din hartă este apăsarea tastei de zoom out. Deși această perspectivă este foarte folositoare, la un moment dat îți mănâncă nervii, deoarece poți să o obții numai când ții butonul apăsat. Să vedeți nervi și înjurături în momentul în care trebuie să ții tot timpul un deget apăsat pe tasta respectivă pentru a vedea ce dușman se mai află prin jurul tău.

În altă ordine de idei, pe parcursul jocului, meseriașul nostru are obiceiul să intre în tot felul de tâmpenii de unul singur, nesilit de nimeni. După cum știți, Tibetul este o zonă destul de întinsă, iar pentru a descoperi ce ascund naziștii, Grom va trebui să-l străbată în cea mai mare parte. Pe drum, el întâlnește tot felul de bandiți, săteni atacați de aceștia, oameni cu "dureri de măsele". Grom are de salvat lumea, dar întotdeauna se oprește pentru a le oferi ajutor nevoiașilor. Omule, păi tu ai de salvat lumea și te oprești să te lupți cu vagabonzi?! Și în plus, nici nu e un luptător de cine știe ce soi și o ia în goarnă sau o mierlește destul de des. Tovarășii lui sunt cel puțin un pic mai deștepți decât el și îl lasă singur în momentele de halucinație când se consideră Napoleon coborât pe pământ (dacă ar rămâne și ei în aceste misiuni, situația ar fi mult mai simplă).

Jucătorul va avea de controlat de cele mai multe ori o echipă formată din 2, 3 sau 4 (parcă au fost și 5) persoane. Jocul este o combinație de action cu RPG, în concluzie fiecare dintre ei va avea un inventory cu arme, pite, conserve, muniție etc., toate în cantitate mică și repede consumate. De asemenea, fiecare dintre ei are anumite specializări: trasul cu o anumită armă, cunoștințele de negociere. Luptele sunt o combinație de real-time cu turn-based, deoarece putem apăsa tasta de pauză și regândi strategia de luptă.

Banul

Negocierea este o caracteristică interesantă a acestui joc. Ca în majoritatea RPG-urilor, banii sunt foarte importanți: cumperi bunătăți, poți să treci prin anumite zone bine apărate prin plata unei sume, îți asiguri cooperarea NPC-urilor. Banii sunt găsiți la dușmanii uciși, sunt obținuți prin ducerea la capăt a anumitor misiuni sau, cel mai sigur, se obțin prin vânzarea bunurilor găsite (yak-ul care te însoțește la început are desagii plini cu whisky, porțelanuri). Pe ele poți obține un anumit preț, dar jucătorul poate negocia pentru a lua un preț mai bun pe bunurile vândute sau pentru a scădea prețul celor cumpărate.

Negocierea se face prin alegerea unui număr de cărți ce vor simboliza atitudinea noastră în momentul respectiv. Este ceva de genul: "Am timp. Pot să aștept până îmi oferă mai mult", "Te rog, ajută-mă și pe mine și mai pune ceva acolo" sau "Dă mai mult că de nu, te sparg!".

Pe parcursul jocului veți găsi destule elemente inovatoare (cum vi se pare un mustăcios bine făcut, cu echipamentul de camuflaj pe el, care execută tot felul de mișcări de dans tibetan pentru a-i arăta lui Dalai Lama că este sincer?). În același timp, parcă este construit pe un concept destul de prăfuit. În ziua de astăzi, minunea 3D nu mai poate fi înlocuită cu un astfel de action RPG. Nu de alta, dar parcă este fumat de mult.

■ Sebah



Titlu	Grom
Gen	Action/RPG
Producător	Rebelmind
Distribuitor	CDV
Procesor	PII 366 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.gromgame.de



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	6/10

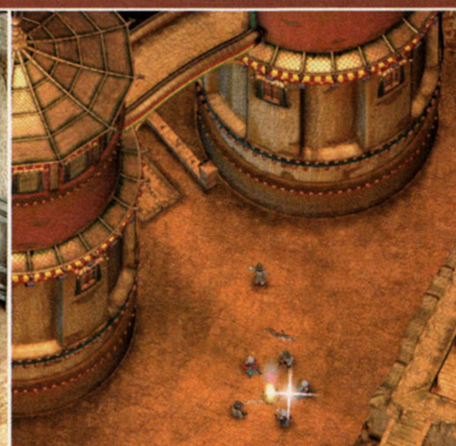
6.8



Chestii tibetane



Trupa mea de comando



Și eu unde mă rog?

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Fă-te frate cu umbra până treci nivelul



Avem în redacție o frânghie. Aceeași frânghie care apare în revistă la reclama pentru level.ro. Acum atârnă... un amic i-a făcut un nod și am agățat-o de o țeavă ce traversează tavanul. Avem o spânzurătoare în redacție. Acum însă e doar o frânghie pentru mine și mă gândesc cum aș putea să mă cațăr pe ea... sau să îmi dau drumul de pe ea. Plus că țeava aia din tavan pare tare promițătoare. M-aș putea ascunde ușor... Ehe, "atenție că ne vorbește despre Splinter Cell". Nu. Mă gândesc la Splinter Cell, dar e noapte târziu și gândurile îmi fug aiurea. "Zi ce-ți trece prin cap". Zic ce-mi trece prin cap. Mă gândesc dacă un gândac ar fi atât de deștept încât să se urce pe frânghie fără să îl văd...

După frânghie, în planul îndepărtat se vede un televizor. Ce putem vedea la televizor? New York-ul sub teroare. Atacă ăștia Irak-ul sau nu? Terorism? Peste tot... Mă gândesc la agenții ăștia secreți. Dacă sunt atât de buni pe cât se spune, înseamnă că nu îi vezi. Cum ar fi dacă de fiecare dată când ai întoarce privirea, în spatele tău s-ar fofila rapid doi mascați porniți să salveze lumea, dar atenți să nu fie depistați? Treci strada și după tine vine puhoiul de agenți secreți și supersecreți mergând în vârful picioarelor. I-ai observat? Ehe... vezi cât de buni sunt!

Să-i dăm CIA-ului ce-i al NSA-ului

Mă gândeam că printre toți agenții ăia secreți, îmbrăcați de la magazinul de ninja, se mai pierd și fanii jocurilor action/stealth... poate și un producător, doi, porniți să se documenteze despre viața adevărată în umbră. Eventual și un reporter (cu car de televiziune cu tot) de la Discovery... sau o fi de la

Teleenciclopedia? Tot ce se poate.

Până la urmă, toate agențiile astea mai secrete decât secretele în sine nu există. Guvernele cărora sunt ele subordonate nu le recunosc existența. "Cine? Colonelul Vasile Potârniche l-a împușcat pe JFK? Zice că face parte din Unitatea 3 fără 45? Nu știm... nu cunoaștem... sigur e bulgar!".

Tom Clancy însă știe ce spune. Individul ăsta simpatic, cu cămașă hawaiiană și șapcă albastră (așa cum l-am văzut eu pe Discovery) ne povestește despre Third Echelon, cea mai nouă divizie care_de_fapt_nu_există a NSA-ului (National Security Agency, niște tipi mai răi ca CIA-ul). În ideea că nici pe gândac nu-l vezi până nu îți cade în supă, Third Echelon are doar o mână de membri activi și un singur om "de teren". Tu, evident.

În rest, un șef (negru, evident... să fim politically correct până la capăt), o femeie tare deșteaptă și eventual frumoasă (la fel, fără discriminări) și un amărât de consilier pe teme de "orice" după care o să plângi ca o fată mare mai târziu în joc.

Tu ești Sam Fisher, omul care o să încaseze toate gloanțele și o să dea din coate ca să aibă ce să mănânce toată echipa. Tot ce știi despre el (adică despre tine... mă rog, nu e momentul acum pentru o introspecție) este că își încheie singur șireturile de la bocanci, e cam pătrățos și intră în joc pe un fundal sonor plin de "madă facă!", "...dă name of dă game" și alte ritmuri pe care de obicei te spargi în figuri prin cluburile mai acătării.

Și apoi mai e Georgia... Chiar mă întrebam ce or să zică georgienii despre jocul ăsta? Mai ales acum când chinezii s-au revoltat că le bombardezi piața Tianamen în Command&Conquer: Generals...


Sam Fisher la bară...


... și încercând să ocolească scările

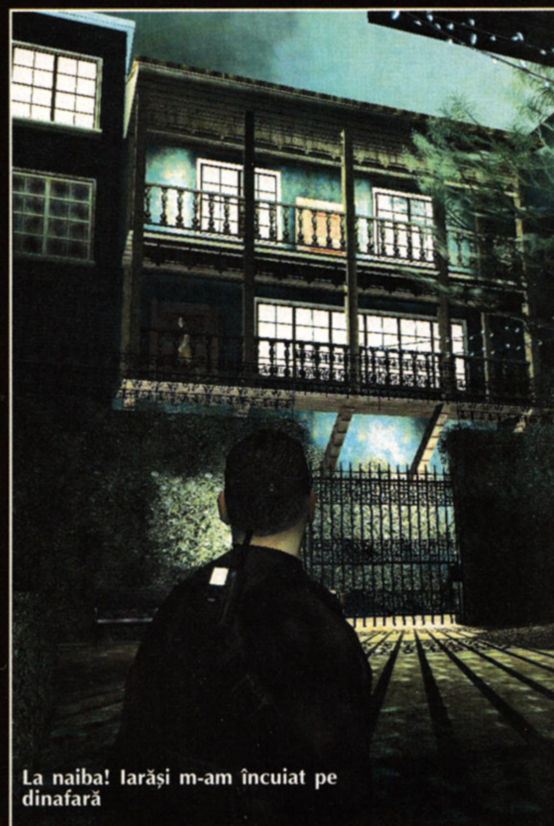
E drept, nu au ei așa o piață și nici nu sunt atât de mulți ca și chinezii. Dar sunt și ei oameni! Ce or să zică micii georgieni când or să vadă cum își bat joc capitaliștii americani de țara lor în Splinter Cell? Ha?!

Oricum... bine că e 2004 și producătorii ne tot spun că totul e pură ficțiune. Și uite așa se face că una bucată agent CIA (Alison Madison... o melodie de nume!) se dă pierdută în Georgia. Evident, un al doilea agent CIA (Blaustein) pleacă să salveze oaia rătăcită. Evident, se face și el pierdut. Și la fel de evident este că tu vei fi cel care va trebui să salveze ziua și colegii care, țineți minte, dezmit existența ta. Ha! Niște nefericiți... Și totuși, unde au dispărut? Baruri prin zonă nu erau, ultimul club de striptease se închisese de demult... Așadar? Faceți loc că vine intriga. Cu teroriști, evident... Cu arme de distrugere în masă, cu niște jegoși porniți împotriva expansionismului american și câte și mai câte.

Hitman. Splinter Cell. Thief

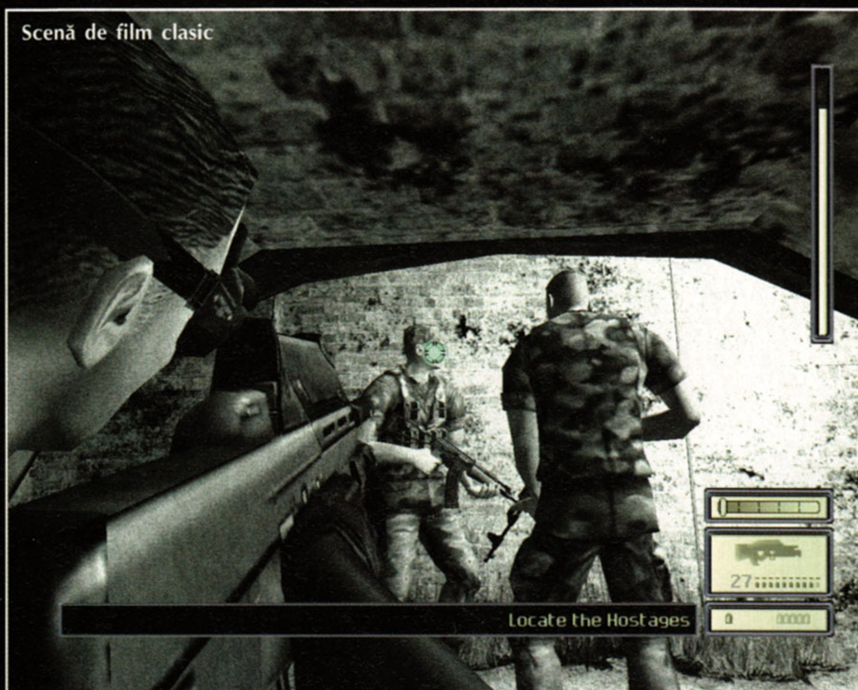
Fiind vorba despre un action-stealth-shooter a.k.a. joc în care mai bine treci neobservat decât să treci printr-o ploaie de gloanțe, era și normal ca primii termeni de comparație care-mi vin în minte pentru Splinter Cell să fie Thief și Hitman. Sau "the greatest and the latest". Observați vă rog simetria și linia melodică. Continuați să observați cât de inteligent a fost ales subtitlul de mai sus: "Hitman. Splinter Cell. Thief"..., adică "unitatea divizantă" între... Eh, este o chestie atât de inteligentă încât vă las să vi-o explicați singuri.

Fiind vorba despre un joc a cărui acțiune se petrece în anul 2004, este normal să avem la dispoziție o mulțime de gadget-uri, arme și pistolașe... fără arcuri, săgeți cu apă și alte torturi medievale. Am putea deci să eliminăm din start comparația cu Thief. În plus, ești în slujba guvernului american și nu un mercenar cu scopuri duboiase ca în Hitman, așa că am putea să-l scoatem și pe ăsta din comparație. Însă ce contează într-un astfel de joc? Povestea? Locațiile? Armele? Personajele? Nu... contează gameplay-ul, mai exact acele "gameplay mechanics" pe care nu știu cum să le traduc fără să sune stupid.


La naiba! Iarăși m-am încuiat pe dinafară


Ghici cine vine la cină...

Mai țineți minte că Thief a fost jocul care a arătat lumii că e mai bine să nu ucizi? Și că pentru o perioadă de timp, pentru toți fanii Thief-ului, umbrele deveneau un al doilea mod de a trăi? Că începeai să mergi pe stradă și să îți alegi traiectoria în funcție de cât de luminat era trotuarul? Ei... a fost primul și singurul joc care a putut să insufle astfel de comportamente duboiase gamerilor. Hitman 2 nu îți dădea sentimentul ăsta. Splinter Cell? ...Cum să vă spun, cu Splinter Cell treaba stă altfel. Splinter Cell marchează o revenire spectaculoasă a umbrelor. Da, te vei ruga să intri într-o cameră întunecată, vei căuta să stai tot timpul în umbră și da, vei sparge cu cea mai mare plăcere toate becurile din joc. Te vei strecura cu



Scenă de film clasic

inima în dinți prin contloane întunecate, vei transpira când o să treacă adversarii la doi metri de tine și te vei simți un om împlinit atunci când o să le cazi neașteptat în spate și o să le propui un somn bun. Este o diferență majoră între Hitman și Splinter Cell din acest punct de vedere. În plus, mai țineți minte cum în Hitman, odată ce cădeai tentației de a lăsa stealth-ul la o parte și de a trece la un action sângeros, jocul nu prea mai avea cum să te facă să revii la decizia ta? Tentații sunt și în Splinter Cell, dar în cele din urmă modul non-violent de joc este mai satisfăcător. Mult mai satisfăcător.

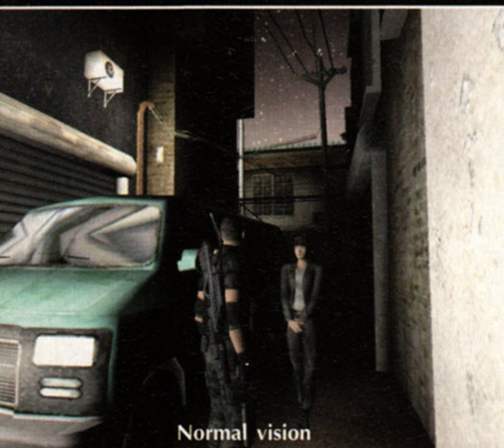
Probleme există însă și aici. Nu foarte grave, dar deranjante, dacă ții la detalii. Jucătorul își poate da seama cât de ascuns este de ochii inamicilor cu ajutorul unui indicator de pe ecran, iar statutul tău poate varia între invizibil și "mai vizibil decât un bordel din Amsterdam", după cum ți se comunică la începutul jocului (l-am întrebat pe Koniec și m-a asigurat că producătorii au dreptate). Din păcate, există unele situații și locații care te vor face să pui sub semnul întrebării veridicitatea indicatorului de pe ecran. Spre exemplu, poți să stai într-o zonă care este clar luminată, în care tu ești mai mult decât vizibil, iar indicatorul să te asigure că de fapt ești invizibil. Și mai sunt, normal, și zone atât de întunecate încât să-ți confunzi stângul cu dreptul, iar tu să fii considerat "vizibil" (nu foarte tare, dar îndeajuns cât să fii observat de aproape).

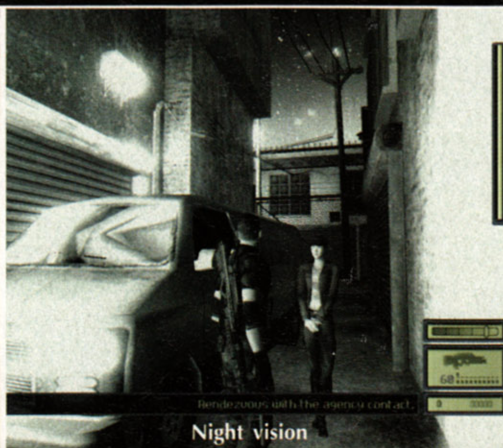
"Say hello to my little friend..."

Cum în Splinter Cell este vorba despre o organizație secretă în anul 2004, era și normal ca jocul să îți ofere acces la o sumedenie de minuni ale tehnicii moderne. Ai de luptat împotriva unor adversari dotați cu ultimele răcnete în materie de echipamente de supraveghere și detecție, așa că fiecare gadget care îți este pus la dispoziție își va găsi utilitatea... Sau nu.

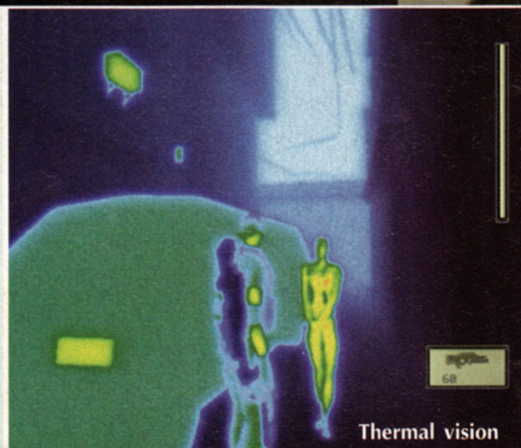
Nu știu cum sunt alții, dar eu în momentul în care dau peste o armă sau o nebunie high-tech care nu poate fi folosită de prea multe ori, tind să fac economie de muniție, să bag încărcătorul în buzunar și să încerc să trec mai departe fără să mă folosesc de item-urile disponibile. Este oarecum ciudat faptul că, deși tot timpul în joc vei fi tu împotriva unei armate întregi de oameni și dispozitive care mai de care mai șmechere, nu o să folosești niciodată câteva dintre gadget-urile pe care le ai la dispoziție (pentru că, de obicei, există un mod mai economic și mai simplu de a rezolva problema).

Dar să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului și să amintim aici și de gadget-urile pe care CHIAR le folosești. Și care, sincer vorbind, fac deliciul jocului. Vorbesc aici în principal despre head-set-ul care îți permite să folosești cele două tipuri noi de vedere: cea de noapte și cea termală. Adevărul e că în timpul jocului rar îți vei permite să te bucuri de culorile vii întâlnite la tot pasul, pentru că ori vei avea activată vederea de noapte, ori pe cea termală.


Normal vision



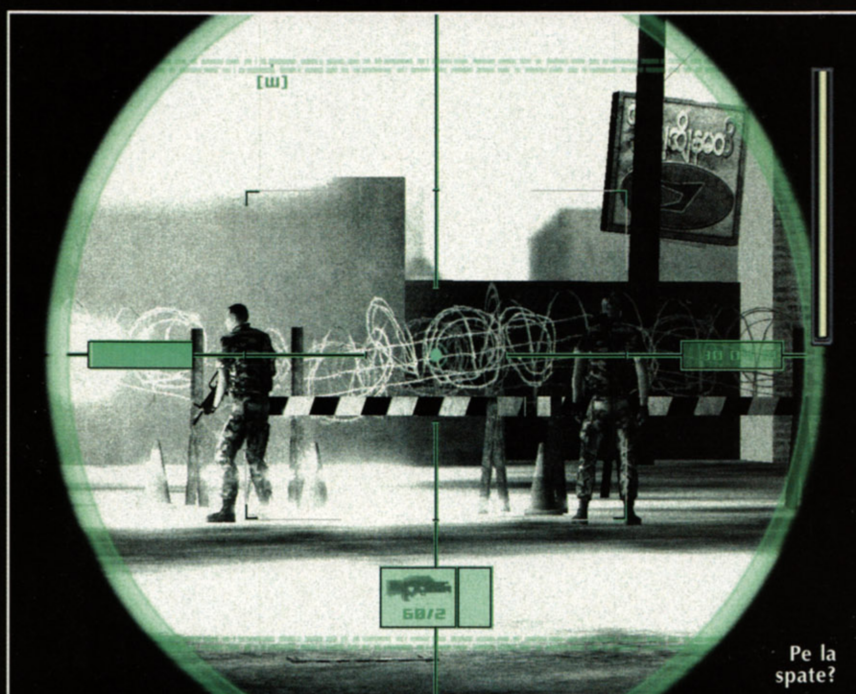
Night vision



Thermal vision

Iar când vine vorba de un element care să fie atât de bine făcut și care să scoată în evidență o oarecare tentă artistică (chiar dacă involuntară) a jocului, atunci nu poate fi vorba decât de modul termal de vedere. Cu ajutorul unei tehnologii de motion-capture care rupe gura târgului și datorită unor niveluri care scot ce e mai bun din el, modul de vedere termal lasă cu gura căscată pe oricine a mai văzut astfel de încercări în Aliens vs. Predator sau IGI2.

Cum tot veni vorba de motion-capture, țin să vă readuc aminte că Splinter Cell este un joc 3rd person, ceea ce înseamnă că nivelul de interactivitate cu mediul înconjurător este mult, mult mai ridicat decât, să spunem, într-un FPS. În cele din urmă, cea mai bună armă pe care o ai la dispoziție ești tu... Pe lângă mersul normal pe care l-ai învățat când erai mic, precum și incredibilele abilități gen "deschide ușa" sau "urcă scara", vei mai avea la dispoziție și o serie de mișcări/abilități de-a dreptul încântătoare (nu o să vi le spun acum pe toate, dar țin să vă asigur că e tare plăcut să te cațeri pe pereți sau să cobori în rapel). Este un alt element al jocului care îl diferențiază clar de Hitman sau Thief... Dar dacă până acum am tot vorbit de avantajele pe care le are Sam Fisher în fața asasinului chel, este momentul să scot în evidență un lucru pe care Hitman îl are și Splinter Cell nu. Este vorba de hartă... banala hartă. Îmi este încă neclar cum o asemenea unitate supersecretă și supersofisticată nu poate pune la dispoziția agentului său principal o hartă a locației în care se avântă. E drept, în unele misiuni vei avea la dispoziție o pseudohartă care însă nu îți va folosi la nimic. Eu vorbeam însă de o hartă adevărată, care să îți spună unde ești și încotro te îndrepți. Deranjant e faptul că, deși e vorba de un joc tactic, nu îți vei putea planifica misiunea de dinainte. Nu vei avea la dispoziție o hartă pe care să îți gândești traseul, cu ajutorul căreia să cântărești situația, inamicii etc. De cele mai multe ori, te vei lăsa purtat de val și te vei avânta cu capul înainte, sperând că direcția pe care ai ales-o este cea bună. Surprinzător, de cele mai multe ori chiar așa și este. Cam în tot jocul producătorii sunt aceia care aleg traseul pentru tine. Ești condus, oarecum, prin tot nivelul fără a avea posibilitatea de a alege un alt drum (care poate să existe, dar tu să nu știi de el). Și, din păcate, asta dă jucătorului o senzație de liniaritate care nu își are locul în Splinter Cell. Fiecare situație va putea fi abordată în mai multe feluri, dar deși ai de ales pentru a trece peste o anumită problemă, nu poți



Pe la spate?


Băi, și ți-am zis să nu mai bei!

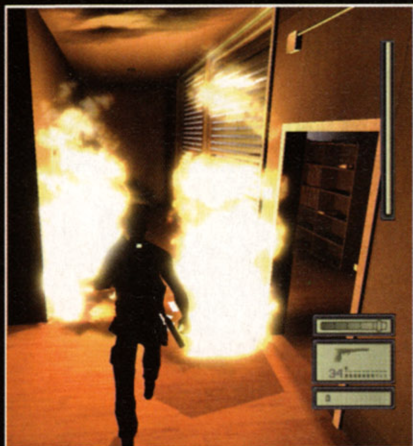
scăpa de senzația că, în cele din urmă, nu ai nici un control asupra drumului pe care ești nevoit să mergi.

Eu sunt Gheorghe, am lanternă...

Inamicii din joc variază de la umilii soldați georgieni la mercenari ruși înarmați până în dinți. Însă când vine vorba de AI, toată lumea e egală... și asta este un lucru bun. În principiu, fiecare inamic are o rută de parcurs... rută pe care o poți observa, analiza și de care te poți folosi pentru a avansa silențios în nivel. Inamicii vor devia de la ruta lor doar în cazul unor "stimuli" externi, fie ei vizuali sau sonori. Cum ai călcat pe un ciob de sticlă, cum ciulesc toți urechile. Ai trecut printr-o zonă mai luminată și te-a observat un soldat? Va veni după tine (până la locul unde te-a văzut)...

E interesant faptul că inamicii nu se uită în sus. Atâta timp cât nu faci zgomot, nu au cum să își dea seama că ești deasupra lor. Însă în cazul în care ai fost neatent, vei avea surpriza să observi cum se vor cățăra până la tine (în cazul în care există un mod de acces până la locația ta).

În cea mai mare parte a jocului, nu îți vei prea bate capul cu inamicii.



Scuzați-l, nu vede bine



Weeeee... luminițe!



Hei, prietene, ți-ai pierdut ceva? Nu? O să-ți pierzi...

Întunericul e întuneric și numai tu poți vedea în el. Asta până în momentul în care băieții răi se supără și încep să-și doteze trupele cu lanterne și alte nebunii din astea. Să vezi atunci șoc, când stai și îți râzi în barbă că nu te vede prostul ăla care trece pe lângă tine și te trezești în momentul următor cu becul în ochi și două rafale de AK...

Trebuie să spun că AI-ul din Splinter Cell este unul dintre cele mai îmbucurător de normale pe care le-am văzut până acum. Nu este extraordinar, dar nu este nici tras de păr. Inamicii reacționează la acțiunile tale, te caută și în general își dau silința să facă o treabă bună. În plus, am rămas surprins când am observat că inamicii pe care doar i-am "adormit" pot fi treziți de colegii lor...

Grafic vorbind... ehei, grafic vorbind, dragii moșului, ai babei și ai LEVEL-ului, jocul de față rupe, sparge, umilește și șterge pe jos cu tot ce există în domeniu. Avem o animație absolut mirifică a personajelor, niște texturi de primă clasă și efecte de lumină cum nu ați mai văzut (pe bune)... și cel mai incredibil lucru știți care este? Splinter Cell are la bază engine-ul de Unreal. Nu Unreal 2, ci Unreal... Este uimitor cum un engine considerat deja vechi și gata să fie aruncat la gunoi mai poate ieși în față cu o asemenea minunăție de grafică. Grafica din Splinter Cell nu este una incredibilă pentru un joc bazat pe engine-ul de Unreal, ci pur și simplu incredibilă. Punct.

De-briefing

În mod cert, Splinter Cell este cel mai bun stealth-shooter de la seria Thief încoace. Îi lipsește însă tocmai acea poveste care să adauge o aură de "măreție" jocului și care să te facă să îți numești pisica Fisher și nu Garret. În rest, nu este un joc lipsit de probleme, dar singurul lucru cu adevărat deranjant la Splinter Cell este durata scurtă de joc. Un asemenea joc, cu o asemenea grafică și cu un așa gameplay merita mai mult timp. Și noi la fel...

■ **Mitza**

Titlu	Tom Clancy's Splinter Cell
Gen	Action
Producător	Ubi Soft Montreal
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P III 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.splintercell.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9

Highland Warriors

Braveheart RTS

După ce am văzut Braveheart de vreo 5 ori, chiar mă gândeam că ar fi frumos să se facă un joculeț pe acest subiect. Iată că glasul meu a fost auzit de nemți, așa că s-au apucat serios de treabă și au lansat Highland Warriors. Din păcate, până în Germania glasul meu s-a auzit ca la "Telefonul fără fir", ideea mea despre acest joc fiind un pic alta decât cea pe care au avut-o ei. Din nefericire, cu mici excepții, majoritatea ideilor de joc ale producătorilor diferă semnificativ de cele ale noastre. Se știe că atunci când s-a ținut cont de ceea ce doream noi, au ieșit jocuri foarte bune. Totuși, cazul de față nu se înscrie în lista excepțiilor.

Istorie

"They may take our lives, but they'll never take OUR FREEDOM", spune cineva din Scoția. Cred că știți exact despre cine este vorba. Așadar, jocul urmărește cu destul de multă acuratețe evenimentele istorice locale începând încă înainte de unificarea clanurilor făcută de William Wallace și până la eliberarea Scoției după câștigarea de către Robert Bruce a bătăliei de la Bannockburn. Producătorii, clar, nu s-au inspirat prea mult din film. Deși, foarte probabil, ideea le-a venit de-acolo, jocul tinde să fie situat undeva între realitatea istorică, misticism și cinematografie. Evoluția în campanie este realizată foarte cursiv, filmele și misiunile încadrându-se perfect în linia narativă. Cu certitudine, cel care s-a ocupat de implementarea acesteia a fost un profesionist. Din nefericire, aici se termină cam toate lucrurile bune care pot fi spuse despre acest joc.

AOM arhaic

Dacă ar fi să compar acest joc cu predecesori gen Age of Empires sau Age of Mythology, aș spune că avem de-a face cu unul dintre ele, însă în beta-test. Partea de management economic și militar este la nivelul de acum 5 ani. Adică avem prea multe de făcut. Spre exemplificare, am observat faptul că nu există automatizare pentru producția de ferme. Trebuie amplasate pe rând și manual; deși avem un fel de inovație, creșterea rangului unităților în funcție de activitate, aceasta trebuie făcută pentru fiecare în parte (automatizarea lipsind din motive necunoscute). Atunci când faci formații, respectivele unități nu sunt marcate în nici un fel. Pe partea de AI, tot ce pot să spun este mai mult decât jenant. Practic, este exact ca și cum te-ai bate cu nimeni. Odată ce ți-ai făcut o armată relativ normală, nu-ți mai stă nimeni în față. Treci prin misiuni ca prin apă. Interfața, deși la prima vedere ar părea funcțională, nu respectă nici un fel de reguli de bun-simț în ceea ce privește scopul pe care-l are: să fie funcțională și să nu încurce. Pe partea tehnică, avem o grafică drăguță, însă nu extraordinară și un sunet praf și pulbere. Multiplayer-ul funcționează, însă pentru puțin timp, fiind foarte prost implementat. Adevărul este că un multiplayer perfect ar fi fost complet degeaba. E, asta e.

La coadă

Exceptând story-line-ul și accentul scoțian, dacă vă place, lucrurile care ar putea face din acest joc unul normal pentru vremurile în care trăim sunt extrem de puține. Evident, producătorii și distribuitorii vor spune că apariția lui este umbrită de cea a celebrului RTS C&C Generals. Dacă vă va trece prin mână, veți constata că problema este legată de calitate și nu de alte elemente colaterale "EVIL". Sperăm că Highland Warriors 2 va fi altfel... dacă se va face.

■ Locke



Cu popa 'nainteeee!!!



El este, pe bune

Titlu	Highland Warriors
Gen	RTS
Producător	Soft Enterprises
Distribuitor	Data Beker
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.highland warriors.com



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	5/10
Storyline	9/10
Impresie	5/10

5.8

American

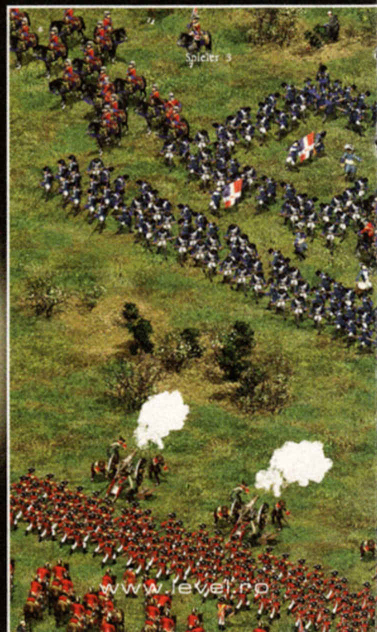
După Europa este rândul Americii

GSC Game World sunt cei care au lansat acum ceva timp Cossacks, o strategie în timp real apreciată de toți cei care au reușit să pună măcar cinci minute mâna pe ea. Dacă vă mai amintiți de Cossacks, jocul era o reproducere a marilor bătălii europene din Evul Mediu, bine documentată pentru a fi o serioasă lecție de istorie, dar și atractivă din punct de vedere al gameplay-ului pentru orice fan al strategiilor. Iată că la puțin timp după aceasta, deoarece un an și ceva, aproape doi nu înseamnă mult timp pentru a realiza un joc (pe parcursul acestui articol vom înțelege de ce nu au avut nevoie de mai mult timp), au scos un nou produs. Este vorba despre American Conquest, tot o strategie în timp real, izometrică, axată însă pe istoria continentului american.

Începuturile Americii

Nu vreau să ne plimbăm acum prin nu-știu-ce eră preistorică în care s-au rupt continentele și au început să migreze, lăsând între ele oceanele. De asemenea, nu vreau să vă vorbesc nici despre dinozaurii care au populat probabil întinderile de uscat din America. Când vorbesc despre începuturile Americii, mă refer la momentul în care America a intrat în istorie, adică odată cu Columb. În concluzie, American Conquest începe cu debarcarea lui Columb. Sunt opt campanii disponibile, cu un total de 50 de misiuni, printre care se află și expediția lui Pizarro, războiul lui Tecumseh, Războiul de 7 Ani și, în final, Războiul de Independență.

Columb, când a pus prima oară piciorul pe noul continent, nu bănuia cu siguranță agitația care se va stârni în rândul celorlalte civilizații europene care vor încerca, la rândul lor, să pună mâna pe bogățiile Noii Lumi. În concluzie, în American Conquest vom întâlni 12 națiuni, dintre care unele sunt europene (spanioli, englezi, francezi), dar cele mai multe sunt indigene: azteci, maya, incași, sioux, delaware, huron, iroquois, pueblos. Dintre civilizațiile pe care le vom întâlni în joc și pe care le putem controla nu putea lipsi cea americană, chiar dacă aceasta se afla la începuturile ei și nu avea puterea tehnologică pe care o are în zilele noastre.



Organizarea aduce forță

Conquest

La scară industrială

În cadrul jocului, națiunile europene sunt, bineînțeles, avantajate, deoarece au la dispoziție armele de foc. Cu toate acestea, indienii nu sunt deloc de lepădat. Dacă românilor li se părea, pe vremuri, că turcii sunt "câtă frunză și câtă iarbă", asta se întâmpla pentru că nu văzuseră indieni până atunci. Credeți-mă pe cuvânt: dintr-un cort ies indieni pe bandă rulantă. Înțeleg că este teritoriul lor, se simt bine și mai au câte un vraci superpotent, dar erau momente în joc când mi se părea că singurul motiv pentru care nu ies cu sutele în același timp era ieșirea din cort prea mică. Micile corturi indiene ar da clasă, cu siguranță, oricărei uzini din ziua de astăzi la capitolul producție.

Însă nu numai indienii sunt la scară industrială în American Conquest. Totul este făcut parcă pentru a ne uimi. Engine-ul jocului este cel folosit în Cossacks, însă cu o mulțime de îmbunătățiri. Principalul atribut al acestora constă în numărul unităților care pot exista în același timp pe hartă. Acesta s-a dublat și este acum de 16 000. Veți spune acum: "Și ce-i cu asta?". Gândiți-vă puțin că într-o strategie în timp real obișnuită, de exemplu Age of Empires, nu poți să ai mai mult de 200 de unități. Ajungi, să zicem, într-un multiplayer la câteva sute (vai de sistemul de care ai nevoie pentru a mai putea juca), în situația în care întâi ne dezvoltăm și după aceea atacăm. Primul pas spre imensitate a fost făcut de Cossacks în care erau 8 000. Acum însă sunt 16 000.

Jucătorul ajunge să aibă armate formate din mii de oameni, de tipuri diferite. Nu ai putea să te descurci cu un asemenea număr dacă nu ar exista un sistem ingenios de control al acestora, de grupare în divizii, regimente etc. Din acest punct de vedere, ceea ce am găsit în Cossacks vom găsi și aici. Cu un toboșar, un amărât cu drapelul în spate și, bineînțeles, un ofițer pentru fiecare regiment, vei putea să ordonezi armata excelent, în trupe distincte, ale căror selecție, așezare în diferite poziții (pătrat, linie) și sarcini (păzirea unui obiectiv strategic, atacul de la distanță sau lupta corp la corp, asaltul asupra clădirilor inamice etc.) să fie la fel de ușor de executat ca atunci când ai avea doar zece unități.

Munca de jos

Probabil că prima problemă care apare este cea referitoare la timp. De câte ore, zile, ani ai nevoie pentru a crea o armată cu un număr atât de mare de unități? În campanii, de cele mai multe ori ai la dispoziție o armată serioasă de la început. În celelalte situații, soluția pe care au găsit-o producătorii și pe care au aplicat-o și în Cossacks este deosebit de simplă. Singura modalitate prin care se pot crea unități este construirea caselor sau a corturilor în care vei începe să produci țărani. Aceștia vor putea fi folosiți apoi pentru strângerea resurselor (lemn și mâncare) și construirea minelor în locurile cu zăcă-





La plivit de popcorn

minte pentru obținerea fierului, cărbunelui, pietrei și a aurului. Upgrade-urile pe care le ai la dispoziție, după ce strângi o brumă de resurse, îi vor face pe țărani să se miște mai ceva ca furnicile, iar productivitatea lor va crește proporțional. Numărul contează și aici. Să vă dau un singur exemplu: pentru obținerea hranei (fără care nu poți crea un țăran nou și fără de care unitățile pe care le ai vor muri de foame) este suficientă construirea unei singure mori în jurul căreia va crește un lan de grâu. Ei, la moara aceasta lucrau vreo 100-150 de țărani și aveam la mâncare de nu aveam ce face cu ea.

Fortul este una dintre cele mai importante construcții pentru început. Țăranii pot fi trimiși aici pentru a fi transformați în unități militare. Acesta este unul dintre cele mai importante obiective strategice defensive, deoarece oamenii aflați înăuntru vor trage cu armele de foc împotriva oricărei armate care te atacă.

Cele mai multe upgrade-uri sunt disponibile din Town Center. Dacă vă mai amintiți, în Cossacks erau bibliotecile. Se pare că americanii nu ajunseseră încă la nivelul la care instituțiile de învățământ sunt motorul dezvoltării tehnologice.

Tehnici, tactici

Interfața este aceeași cu cea din Cossacks. Deosebit de prietenoasă, ea permite jucătorului să realizeze tot ce-și dorește în joc, fără un efort prea mare de obișnuință, fără încurcături, înjurături etc. Clădirile pot fi setate pentru a realiza o funcție la infinit și poate fi stabilit un rally point al unităților create.

O inovație foarte importantă este cea privind perspectiva jucătorului. În Cossacks, numărul mare de unități putea fi vizualizat oarecum mulțumitor pe hartă, acum însă acesta aproape s-a dublat și în jocul efectiv. În plus, au fost adăugate câteva elemente la AI care fac jocul mult mai atractiv. Este vorba despre factorul FRICĂ. Unitățile inamice, mai ales indienii, dar chiar și unitățile jucătorului, în clipa în care sunt copleșite de numărul dușmanilor și de puterea de foc a acestora, se pot împrăștia sau întoarce cu spatele și apoi se retrag spre o zonă mai liniștită. Astfel, un câmp de bătălie este creat foarte realist, cu porțiuni în care lupta este în toi, porțiuni în care jucătorul este copleșit de inamici și zone în care acesta a obținut deja victoria. Deciziile sunt mult mai ușor de luat astfel, zonele în care este nevoie de aducerea întăririlor evidențiindu-se fără probleme. Dacă am rămâne la perspectiva clasică a jocului, în care vedem animațiile personajelor, mișcările pline de farmec pe care le fac (curățarea armei și încărcarea pentru o nouă salvă, tunarii care introduc proiectilul pe țeavă și se îndepărtează pentru a aprinde iasca etc.), am pierde tocmai această viziune asupra întregului câmp de luptă. Tocmai de aceea există o tastă specială cu ajutorul căreia avem o vedere de ansamblu asupra hărții.

Să nu mă înțelegeți greșit. Jocul nu este 3D, nu are nici zoom, dar îți oferă o perspectivă completă asupra câmpului de luptă. Pe de o parte, pierdem mult din farmecul mișcărilor pe care le fac unitățile, deoarece acestea devin mici furnici, pixeli adunați la un loc pe ecran, însă câștigăm mult în ceea ce privește tactica jocului. Singurul element 3D din joc este terenul, existând porțiuni mai înalte sau mai joase, locuri prin care poți să treci sau înălțimi ce trebuie ocolite.

O altă inovație față de Cossacks (probabil pentru că vorbim totuși despre alt joc) este modalitatea prin care pot fi acaparate clădirile. Într-o anumită clădire poate fi cantonat un număr diferit de oameni, număr care este dat de dimensiunile acesteia și de funcția pe care o are. Cei din clădire vor trage asupra oricărei unități inamice care intră în raza de foc. Clădirea poate fi ocupată prin atac direct la intrare. În clipa în care vom reuși să-i omorâm pe toți cei dinăuntru, clădirea va fi a noastră și vom trage asupra inamicilor. Cel mai greu de cucerit nu au fost nici forturile inamice, nici fortărețele solide în care pot fi cantonați 300 de oameni, ci prăpăditele de corturi indiene. Probabil că miile de bebeluși indieni care zăceau înăuntru creșteau într-o clipă precum alții în zeci de ani, cu săbii, cuțite și arcuri în mână și-mi distrugeau sutele de ostași pe care-i trimiteam. Sau, cine știe, poate le întindeau o pipă a păcii cu miros dulceag și vrednicii mei ostași ajungeau instantaneu pe plaiurile mirifice ale vânătorii.

Europa sau America?

După cum vedeți, pe parcursul întregului articol am făcut trimiteri mai mult sau mai puțin directe la Cossacks. Cele două jocuri nu numai că sunt făcute de aceeași firmă, dar și seamănă foarte mult între ele. Cu toate acestea, American Conquest vine


Primele așezări americane


Ambuscadă ca la carte

Nu am reușit să-i număr, dar sunt mulți rău de tot

cu câteva îmbunătățiri. Pe lângă cele arătate mai sus, ar mai fi de menționat și grafica. Deși au dispărut impresionantele catedrale gotice și fastuoasele orașe europene din piatră, iar arhitectura nu mai are spectaculozitatea de dinainte, schimbarea se face simțită la nivelul unităților și al mișcărilor acestora.


Avantajul celui mai înalt

Sunetul realist nu pune probleme mari. Din păcate, placa mea de sunet a avut ceva probleme cu muzica din joc, pe care o reda numai parțial. Bucățelele pe care reușeam să le ascult din când în când mi-au demonstrat însă că muzica este excelentă, dar numai acolo, undeva, unde este instalat jocul în calculatorul meu. Tocmai de aceea am căutat-o, iar acum îmi răsună în căști.

Multiplayer-ul poate fi jucat de 8 doritori. Din păcate, în redacție, nimeni nu a avut timp să se întindă la un multiplayer cu mine. Bine că mai am și prieteni, unii dintre ei chiar foarte buni.

Dacă ar fi să aleg între cele două jocuri, aș alege America, însă cu puțină strângere de inimă. Strategie adevărată, micromanagement, tactică găsești în amândouă, dar numărul de unități și posibilitatea de a te juca de-a războiul cu peste zece mii de unități mi se par mai atractive. Dacă ar fi să aleg între America și alte strategii 3D care sunt pe piață în acest moment, parcă aș înclina balanța spre strategiile 3D. Nu de alta dar, deși jocul se mișcă bine pe calculatoare pe care azi le considerăm vechituri, totuși parcă în 2003 te-ai cam săturat de o perspectivă 2D, iar unitățile cu nemiluita nu-ți mai sunt suficiente.

■ Sebah

Titlu	American Conquest
Gen	RTS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	CDV
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.americanconquest.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8

NASCAR Racing 2003 Season

Fibrilațiile curselor în cerc

Nu știu de ce americanilor le este greu să dea drumul unor circuite de concurs care să fie și altceva decât învârteală în cerc. Când mă uit la televizor și îi văd cum se dau în cerc pe un stadion ca de fotbal, toți în formație, unul după altul, stau și mă întreb unde naiba este farmecul condusului. Dar acolo la ei peste ocean este o adevărată manie cu aceste curse. Se știe ce tam-tam se face pe baza "fenomenalei" curse de la Indianapolis, unde, zice-se, cei mai tari dintre cei mai tari fac furori printre telespectatorii și spectatorii aflați în delir. Eu unul nu sunt deloc impresionat de aceste concursuri și de fiecare dată când prind campionatul lor, schimb canalul.

Dar mania asta a intrat și pe monitoarele noastre și trebuie să vedem dacă este ceva de cursele astea și dacă merită să ne pierdem timpul cu ele.

Ovalul buclucaș

Cum de fel sunt un maniac al jocurilor cu și despre mașini, am fost primul care s-a înfipt la acest joc, adică m-am înfipt în Sebah, care îl avea deja în mână.

Cu toate că, după cum ați înțeles din primul alineat al articolului, genul acesta de curse mă cam lasă rece, am vrut să văd dacă acest joc îmi va schimba părerea.

Evident că Nascar Racing 2003 Season nu are nici un fel de poveste. Nu ești provocat la nici un fel de competiție adiacentă pe pistă, nu trebuie să strângi bani ca să îți iei sistem surround în mașină și nimic care să te poată motiva în vreun fel pentru a concura mai bine. Știu că nu este o nevoie imperativă de a introduce o poveste într-un joc în care te învârți în cerc, dar întotdeauna m-am descurcat și implicat mai bine în ceva atunci când am fost motivat. Așa că trecem mai departe, fără a ne opri asupra capitolului poveste.

După un timp de încărcare relativ scurt al jocului – momente destul de rare în aceste timpuri, care ne încearcă din greu sistemele – mi-am băgat imediat nasul sub capota unui bolid ce atinge viteze de 340 km/h pentru a vedea ce îl face să ticăie. Evident că tot ce am văzut acolo m-a lămurit buștean. Vițelul se uita la poarta nouă mai în cunoștință de cauză decât mine. Am rămas profund impresionat când am văzut că pot umfla roțile la presiunea la care vreau eu și alte asemenea setări care m-au băgat într-o ceață totală. Pentru cunoscători, acest joc este testul în materie de setări potrivite pentru fiecare mașină și traseu în parte.

După ce am ieșit repede din panoul cu aceste setări psihedelice, am trecut la cursele propriu-zise. După ce ai ales dacă vrei să joci în campionat sau să faci doar o simplă cursă pentru a te acomoda cu mașina, trebuie mai întâi să treci prin mai multe etape. Evident, dacă vrei; nu este obligatoriu să te antrenezi, să te califici, să te mai antrenezi o tură înainte de cursă și doar apoi să încerci să smulgi coroana de lauri conducătorului mașinii cu numărul 01.

Ce m-a surprins în mod plăcut a fost faptul că poți da restart cursei sau manșei de calificări în orice moment. Dacă ai făcut o tâmpenie sau dacă tu crezi că îți poți îmbunătăți prestația, ți se acordă șansa de a lua totul de la început, fără a fi nevoit să încarci o salvare și astfel să pierzi timp prețios. Și adevărul este că pe perioada unei curse de 80 de tururi sunt șanse foarte mari să o dai în bară sau să-ți sune telefonul, pierzându-ți astfel concentrarea și, odată cu ea, poziția fruntașă.

Chip și Dale pe capotă

Sistemul pe care acest joc îl cere nu este unul de speriat. Chiar deloc. El poate fi rulat cu un detaliu maxim pe un calculator considerat în aceste vremuri ca fiind depășit. Și nici nu este de mirare, deoarece se mai putea lucra la engine-ul grafic, care nu este fulminant.



Aveai un țânțar pe bara din spate, dar l-am rezolvat



N-am văzut că pisica s-a ascuns sub aripă

Grafica lui Nascar Racing 2003 Season nu este cea cu care ne-am obișnuit de la jocurile care apar acum. Mașinile sunt pline de vopsele, care însă nu sunt prea reale. Scânteile ce sar când dai cu mașina de pereți arată mai mult a pufarine ce cad dintr-o pungă spartă, iar mașinile de intervenție de pe margini arată bine doar din viteză. Dacă te oprești, vei vedea că ele de fapt sunt niște ceva-uri ce nu pot fi descrise. Dacă mai faci și greșeala de a te uita din afara mașinii, vei vedea cum plutești deasupra drumului. De fapt, cea mai bună comparație a mașinii este cea cu un abțibild lipit de ecranul monitorului sub care trece, cu o viteză relativă, un drumeag. Din nefericire, nici senzația de viteză nu este una prea veridică, iar la 200 de mile pe oră, doar cu greu vei scăpa de senzația că mergi cu bicicleta.

Nici la capitolul sunet, Nascar Racing 2003 Season nu stă prea bine. În afară de un motor astmatic și de vocea unui mecanic care îți strigă în disperare că te depășește cineva prin stânga, nu e nimic nemaipomenit. Ambele sunete predominante sunt stresante, mai ales motorul care se va cala cu fiecare schimbare a vitezei și va face un zgomot infernal.

Nu am găsit prea mare lucru la jocul acesta; poate doar faptul că mi-a oferit ocazia de a instala un super volan Logitech cu feedback, care mi-a făcut munca mult mai ușoară și mai plăcută. Pe de altă parte, americanii pot să rămână cu ovalul lor, eu o să mă întorc tot la Formula 1 și la raliul adevărat.



Titlu	Nascar Racing 2003 Season
Gen	Simulator Auto
Producător	Papyrus
Distribuitor	Sierra
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.sierra.com\games\racing2003



Grafică	6/10
Sunet	5/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

6

Cu televizorul nu au mințit poporul... de data asta

Cu această ocazie, americanii nu au mai putut să ne mintă și să ne bage pe gât modul lor de viață mai bun. Nu au reușit să mă convingă de faptul că raliul lor este mai raliu decât cel european și că merită să mă las de Formula 1 pentru cursa de la Indianapolis. Cu aceste cuvinte de laudă pentru Nascar Racing 2003 Season, voi încheia și vă voi spune că acest joc merită jucat doar dacă nu aveți absolut nimic altceva de făcut.

■ Koniec



Evident, copilotul mi-a indicat prost



Aici ar fi trebuit să fie 10 mașini în față, dar un bug s-a împotrivit

Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss nr. 2A Bucuresti
Tel:021-231.67.69 Fax:021-231.67.66
e-mail:sales@ubisoft.ro

Regula nr. 1: Daca crezi ca e un joc, esti terminat !

Goggles with binocular vision

Modular Assault Weapon System

Optic Cable

www.splintercell.com

Praetorians



De la Commandos la Iulius Caesar

Green Beret din Commandos e cel mai tare! E cel mai silențios și mai pătrățos! Tata lui e cineva din Pyro Studios, studioul acela de jocuri spaniol care ne-a trăsnit prin 1998 cu Commandos: Behind Enemy Lines. După aia au venit și Beyond the Call of Duty și Commandos 2: Men of Courage, fiecare aducând ceva în plus și legând tot mai mulți gameri de scaunele din fața computerelor. Adevărul este că ibericii aceștia le au cu jocurile de tactică și, mai ales, cu misiunile FOARTE lungi.

Vă puteți imagina ce reacție de efervescență profesională am avut când am auzit de Praetorians. Din imagini și din trailere am dedus că va fi vorba de ceva cu romani (titlul nu-mi spunea nimic în sensul ăsta...). Timpul a trecut, Praetorians a apărut și eu... eu l-am acaparat. L-am ținut doar pentru mine. Nu i l-am dat nici lui Koniec, nici lui Locke. Nu. E al meu, tot, tot, TOT!



Egipteni distrugând o catapultă în Galia?!?

Criza aceasta a durat o anumită perioadă. Toți știu că mie mi-a plăcut Caesar III foarte mult și d-aia m-au lăsat cu romanii mei. Ei nici nu știu ce-au pierdut: Praetorians este un joc pe care cei care cochetează cu stilul de tactică în timp real din seria Total War îl vor disprețui într-o anumită măsură (nu tu routing, nu tu prestige, nu tu general, nimic). Cei care vor neapărat să sucească perspectiva 3D în toate părțile (printre care mă cam număr și eu) vor țipa că "De ce e fixă camera în Praetorians, mă?". Lăsați-i să țipe, că nu știu ce zic. ☺



Azi se va scrie istorie!

Povestea jocului recreează perioada războaielor descrise de Caesar în "De Bello Galico" și continuă până la domnia Cleopatrei. Totul pornește din perioada triumviratului, când Crassus, Caesar și Pompei împărțeau puterea Romei. Praetorians urmează apoi cursul istoriei și ne poartă de pe valea Rinului până în Egipt. Să nu credeți însă cine știe ce bazaconii, cum că am avea de-a face cu un fel de nou Caesar III sau chiar cu un Commandos latino-barbaro-african. Praetorians este un RTS care


Organizare romană și pace



e pe punctul de a pierde S-ul strategic din coadă și să primească în schimb un T, de la Tactics.

În perioada aceasta de după 58 î. Chr., imperiul roman a devenit "imperiu". Jucătorul se află în mijlocul acestui vis istoric și are rolul unui general care se află undeva în avangarda expansiunii imperiale și trebuie să se lupte cu toți încăpățânații primitivi care nu văd ce e așa mișto la "Pax romana" asta. Campania însă evoluează și ajungi să controlezi atât civilizația galilor, cât și pe cea a egiptenilor, care oferă noi unități de luptă și, de aici, noi tactici. Plimbările și aerul curat din Galia, din Egipt și, la final, din Italia te trimit cu gândul la lumea sălbatică de atunci, pe care Pyro Studios a recreat-o de minune. Praetorians nu este doar un RTT, este un RTT frumos.



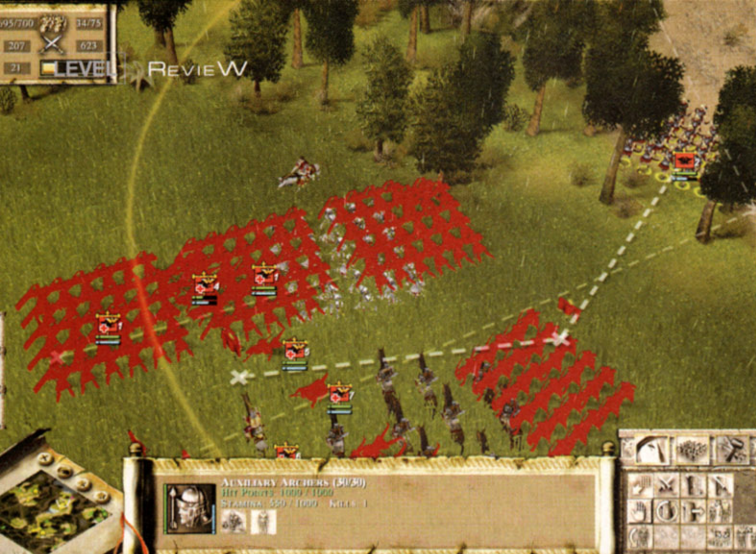
Vai de cei înceți!

Faptul că Praetorians este creat de cei din spatele lui Commandos se vede și chiar se aude foarte clar. Pentru început, instrucțiunile de dinaintea fiecărei misiuni sunt date în exact același fel ca în Commandos: camera aleargă dintr-o parte în alta a hărții, unde sunt iluminate obiectivele principale, secundare și, eventual, obstacolele și aliații. Liturghia se încheie cu un "For the Emperor and the Roman people!" și începe distracția.

Nu știu dacă voi ați prins când erați mici jocul pe carton ("board game"-ul, în termeni actuali) "Dacii și romanii". Praetorians este Dacii și romanii pe computer, nu în sensul că și el e împărțit în două, cu un castru roman în stânga și o dava dacică în dreapta, ci în ideea că este unul dintre extrem de puținele jocuri în care poți controla formațiuni militare antice, te poți mândri cu un centurion de nivel mare, poți folosi terenul și, mai ales, ești nevoit să explorezi pentru a supraviețui. Sau, mai precis, ești nevoit să supraviețuiești pentru a supraviețui, pentru că Praetorians are



Ambuscadă ca din manualul de manevre





De veghe în lanul cu simboluri

Asediul – deliciul din Praetorians

prostul obicei de a fi fatal de agresiv. Pyro Studios nu şi-au lepădat stilul caracteristic şi au creat un joc foarte dificil, chiar şi pe cel mai mic nivel de dificultate.

Desfăşurarea luptelor este dependentă până la extrem de teren şi de câmpul vizual al unităţilor. Fii sus şi câştigi. Fii sus şi ascuns în pădure şi câştigi sigur! Dar fii sus, ascuns în pădure şi neatent, şi pierzi urgent orice şansă de a termina misiunea...

Praetorians funcţionează după modelul clasic piatră-foarfecă-hârtie, foarte familiar fanilor seriei Total War (spearmen-cavalry-archers). Principiul funcţionează şi aici, cu variaţiile de rigoare (unităţi speciale, formaţii speciale), însă dat fiind ritmul bătăliilor şi scara lor mai redusă decât în Total War, dificultăţile apar la tot pasul. Producătorii au anticipat asemenea probleme şi de aceea controlul unităţilor este intuitiv, interfaţa excelentă, iar camera fixă, existând doar posibilitatea schimbării perspectivei pe trei niveluri cu rotiţa mausului (zoom + mişcare pe verticală a camerei).

Sunt oarecum tentat să le dau dreptate producătorilor pentru refuzul de a implementa camera mobilă, care probabil ar fi "complicat" inutil jocul.



Adevărul este că, după ce începe un asediu în Praetorians, nu te mai interesează grafica, poziţia camerei şi nici chiar muzica foarte plăcută a jocului, ci doar cum să-ţi păzeşti arcaşii de cavaleria inamică, cum să îţi duci propria cavalerie în poziţie de atac pe flanc şi cum să stingi mai repede focul de la catapulte. Aşadar, nu pot să depunctez nici grafica, nici gameplay-ul din acest punct de vedere. Dar dat fiind că în LEVEL se face critică de jocuri, să vedem unde oare am putea să depunctăm acest Praetorians cu aere imperiale.

Sed capita, tot sententiae

Câte capete, atâtea păreri – adevărul zicalei cu pricina a fost verificat când Marius Ghinea a venit, s-a uitat la joc şi a zis că e aberant să nu poţi să intri cu cavaleria în pădure, tot astfel cum e aberant să crezi că o iscoadă poate explora terenul necunoscut din împrejurimi prin ochii vulturului sau ai lupului din dotare. Un fan Total War ar strâmba cu siguranţă din nas la vederea şi jucarea lui Praetorians. Totuşi, în Praetorians elementul tactic este extrem de bine implementat, cum de altfel şi înfrângerea AI-ului fără pierderi semnificative prin utilizarea eficientă a terenului te onorează şi te face să te simţi cu adevărat general.

Praetorians are un ciudat caracter cameleonic şi riscă să nu placă nici adeptului înrăit al tacticii pure şi nici jucătorului de RTS-uri cu resurse grămadă şi rush în primele cinci minute. Vorbeam mai devreme de RTS-ul care stă să-şi piardă S-ul din coadă. Pyro Studios s-a asigurat că există elemente de strategie suficiente pentru a nu transforma Praetorians în RTT pur. Prin urmare, deşi nu există resurse în sensul RTS-istic al termenului, există totuşi oraşe care conţin populaţie. Odată cucerite (prin construirea unui fort) şi ocupate de un centurion/şef de trib/oficial, oraşele vor furniza posesorului unităţi de luptă, medici/druizi/preoţi şi iscoade, toţi recrutaţi din rândurile populaţiei, care se reface într-un ritm foarte lent. Praetorians mai conţine şi alte "resurse": punctele de prestigiu, obţinute exclusiv prin luptă, fără de care nu pot fi recrutate anumite tipuri esenţiale de luptători.

Unităţile au roluri bine determinate şi fiecare, în funcţie de civilizaţie, oferă alte opţiuni tactice, prin formaţiunile de care dispune şi prin diferite abilităţi speciale. Comună însă majorităţii unităţilor combatante din Praetorians este stamina, care joacă un rol atât de important în mobilitatea şi utilizarea atacurilor speciale ale unităţilor încât centurionii au abilitatea specială de a regenera mai rapid stamina, iar şefii gali de trib o pot stoarce din unităţile inamice, lăsându-le literalmente fără vlagă. Egiptenii îşi regenerează mai rapid stamina prin rugăciune.

Evident, din tot jocul, preferaţii mei sunt romanii, a căror organizare excelentă te ajută enorm de mult pe parcursul misiunilor. Mi s-a întâmplat însă în Praetorians să mă satur la un moment dat să avansez milimetric pe hartă pentru a termina misiunea şi, luându-mi inima în dinţi (era vorba de o misiune de escortă a fiului lui Crassus şi a unui prieten), am descoperit că Pyro Studios au scăpat practic un bug de gameplay, pentru că misiunea poate fi terminată fără să mişti pe nimeni altcineva din loc decât pe cei doi, care, călare fiind, aleargă ca vântul şi fentează toate trupele inamice de pe traseu. Şi uite cum termini în nici două minute o misiune care ar fi trebuit să îţi ia cel puţin o oră.

Spaţiul mă presează, aşa că trec la

asedii. La capitolul acesta, Total War nu stă nici pe departe la fel de bine ca Praetorians, pentru că aici vorbim de luptă la nivel de crenel. Poate Rome – Total War va detrona Praetorians din punctul ăsta de vedere. Jucătorul poate vedea foarte clar construcția și poziționarea scărilor și a turnurilor de asediu, a balistelor și a catapultelor. Arcașii aleargă în turnuri, dar sunt loviți din pădurea din apropiere, fără a putea riposta, pentru că arcașii inamici sunt ascunși, ceea ce îl obligă pe jucător să alerge cu o unitate de infanterie în pădure pentru a localiza unitatea adversă. Evident, câțiva equites (cavalerie) ascunși cu grijă în spatele fortului și aruncați în luptă în flanc la momentul oportun pot nenoroci un atac foarte bine pus la punct.

Sic transit gloria mundi

Imperiul roman s-a prăbușit și articolul se termină imediat. Ar fi atât de multe de spus despre Praetorians încât prefer să mă opresc aici, pentru că simt că ar mai fi mers câteva zeci de pagini de tips&tricks, soluții ale misiunilor și povești despre AI-ul care uneori dă senzația că gândește cu adevărat. Pentru a adăuga și cireașa pe tort, vă spun că Praetorians se mișcă onorabil pe sisteme dotate cu hardware modest, deși cerința minimă e de PIII 500 MHz cu 128 MB RAM. Poate fi jucat excelent în rețea, iar timpii de încărcare sunt ridicol de mici (îmi aduc aminte de Project Eden).

Concluzia nu poate fi alta decât că Praetorians este un joc de care aveam nevoie de multă vreme. Acum când suntem invadați de mediocrități, a găsi un joc atât de solid realizat, fără bug-uri majore, fără blocări, fără pretenții aberante de sistem este o raritate și, de aceea, Praetorians trebuie tratat cu respect. Sunt convins că cei care nu îl apreciază nu văd mai departe de măcelurile din Age of Empires sau StarCraft, de altfel jocuri foarte bune. Praetorians este un joc de rafinament... latin. Ave Caesar!

■ **Mike**

Titlu	Praetorians
Gen	RTS
Producător	Pyro Studios
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.praetorians game.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

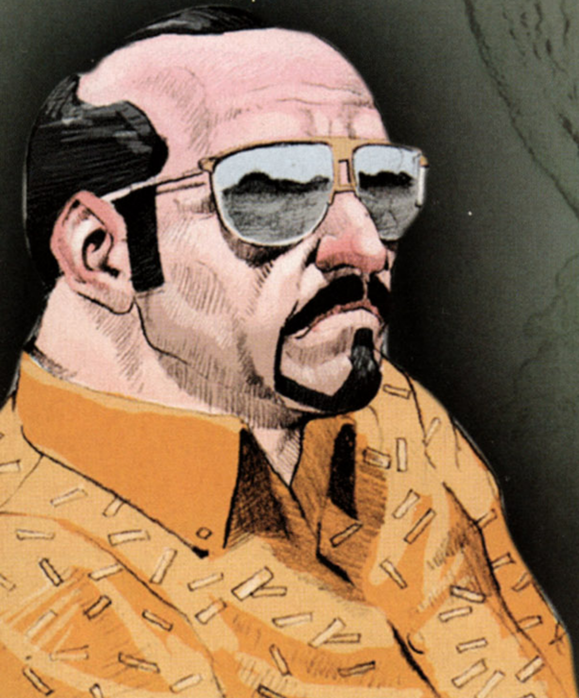
9

IGI 2: Covert Strike

Mai ceva ca James Bond

Și iată cum merge totul în continuare ca la carte. Noi așteptăm jocuri cu răsuflarea la gură, ei le scot pe piață, noi le jucăm, noi ne stresăm, noi comentăm, iar lor puțin le pasă. Așa a venit James Bond: Nightfire, așa a și trecut, așa a venit NFS: Hot Pursuit 2, așa a trecut și el, iar acum aceeași poveste și cu IGI 2: Covert Strike. Ce naiba se întâmplă cu jocurile care sunt atât de așteptate, care se anunță cu atâta tam-tam și produsul final este de toată jena? Cred că developerii se ocupă acum mai mult cu reclama și se acordă din ce în ce mai puțină importanță produsului în sine.

Încep să îi dau dreptate domnului Anthony Hopkins, care a spus că nu merită să se facă o continuare a unui film, că tot ce are după titlu 2 sau Se Întoarce nu mai are aceeași calitate ca filmul original. Așa că îmi permit să extrapolez și să spun că nici jocurile nu merită o urmare, că merită să rămână doar originalul, iar dacă se hotărăște o continuare, ar fi mai bine să se revină asupra deciziei mai târziu, când apare într-adevăr o idee fenomenală ce merită pusă în practică.



IGI sau S.A.S., tot pe acolo

Asemănarea între aceste două organizații este evidentă. David Jones este prototipul agentului englez, sofisticat și gentleman. El pleacă la luptă cu principii și cu accentul englezesc inconfundabil. Și de data aceasta este nevoie de el. Trebuie să rezolve un conflict ce ar putea duce la un al treilea război mondial. Și totul pleacă de la un banal microcip EMP, care pentru că a ajuns pe mâini străine, trebuie să intre în posesia adevăratei puteri mondiale. Nu se prea înțelege cine este cel care a decis că nu au ce face cu el chinezii, dar parcă se simte mâna americanilor. Problema principială pe care mi-am pus-o de la începutul jocului este de ce acest microcip, care de drept aparține inventatorului, nu își găsește locul în mâinile acestuia, ci trebuie să fie apropriat de puterea ce veghează asupra noastră ca un câine de pază. Iar îmi trece miros de McDonald's pe la nas.

Povestea devine din ce în ce mai serioasă pe măsură ce jocul capătă mai multă adâncime, iar tu avansezi în misiuni. De la recuperarea unui simplu microcip se ajunge la dezafectarea întregii baze militare și de producție în care fiecare muncește și se lasă omorât cu dezinvoltură.

Pe parcursul jocului, te vei perinda prin niște țări micuțe despre care lumea nu știe prea multe, inclusiv prin România, la granița căreia te vei trezi aruncat de un binevoitor coleg trădător. Evident că la granița noastră se vorbește o limbă guturală, tancurile și câmpurile minate sunt la ele acasă, iar oamenii nu sunt deloc primitori. În loc să te primească grănicerul cu zâmbetul pe buze, ca pe un englez binevoitor care a căzut din elicopter și să îți dea o mână de ajutor, el te întâmpină cu eternul AK47 și asmuțind câinii pe tine. Este o nouă insultă aruncată cu nepăsare țării noastre, fără nici un fel de documentare anterioară sau suport logic. După cum vedeți, sunt un adevărat patriot.

Acest David Jones, o adevărată mașină de război pe care nimic nu o


Sub atenta supraveghere a celor curajoși

poate îngenunchea, face tot ce o domnișoară drăguță îi cere și sparge tot ce prinde. Se va infiltra în cazemate, buncăre și porturi și va fura tot ce va putea băga prin buzunare, inclusiv un superavion rusesc, în al cărui "buzunar" s-a ascuns el de data aceasta. Povestea jocului este despre supremația din umbră a americanilor asupra a tot ce mișcă pretutindeni și mai puțin despre oamenii care ne fac rău și pe care eroul nostru îi face să se simtă aiurea și să își ceară iertare în fața oamenilor de rând.

Alegerea răului cel mai mic

În acest joc, IGI 2: Covert Strike, există și o teorie a alegerii răului cel mai mic. Ce vreau eu să spun este că, pe lângă toată această imagine pe care americanii o promovează despre "nenegocierea" pe care ei o fac cu teroriștii, imagine evident falsă, mai scapă din când în când și câte un schimb reciproc avantajos. Așa se întâmplă și în cazul lui IGI 2. Iată cum apare aici acest conflict de interese: să-l salveze David Jones, mai bine spus agenția IGI, pe cel mai mare traficant de arme dintr-o închisoare arabă în schimbul locației unui avion cccp-ist ultraperformant sau să îl lase să putrezească pentru crimele sale? Să lase un traficant de microcipuri să scape, un adevărat "bișnițar" autohton ce vinde CD-uri în piața Tien An Men? După ce acest Jones, David Jones, a ras jumătate de armată arabă și un întreg regiment de trupași de elită, a profitat de ocazie pentru a se da cu elicopterul și, într-o imagine asemănătoare cu cea din Soldier of Fortune 2, să distrugă cu mitraliera de la bord un sfert din efectivul complet al unei țărișoare din Estul Mijlociu. De ce? Pentru că putea.

Iată cum această alegere a răului cel mai mic a dus la o decimare în forță a tot ceea ce purta turban prin deșertul arab. Și toate acestea pentru a salva un traficant de arme nucleare și de distrugere în masă, recunoscut de altfel, un prieten foarte bun al lui David Jones.

Gata cu laudele, să trecem la defecte

Acum că toată lumea a citit tot ce se putea spune de bine despre acest joc, să trecem și la defecte. Grafica este doar funcțională și nimic mai mult. Copacii sunt într-adevăr printre cei mai frumoși pe care i-am văzut până acum, dar problema e că îi vezi în totalitatea lor grafică doar dacă stai lângă ei. De la depărtare, îi vezi în ceață; pe măsură ce te apropii de ei însă, începi să diferențiezi frunzele, să mai zărești o creangă și să îți dai seama dacă este brad sau tei. Un astfel de copac arată groaznic de la o distanță de 5 metri, cu texturi total aiurea, fade și pătrate. Acum să nu credeți că nu am jucat cu detaliile la maxim. Ba dimpotrivă. Beneficiind de un super sistem (P4 la 3.06MHz și ATI Radeon 9700 PRO), mi-am permis, ca niciodată, să pun antialiasing x6 și să pun totul pe full detail. Și degeaba.

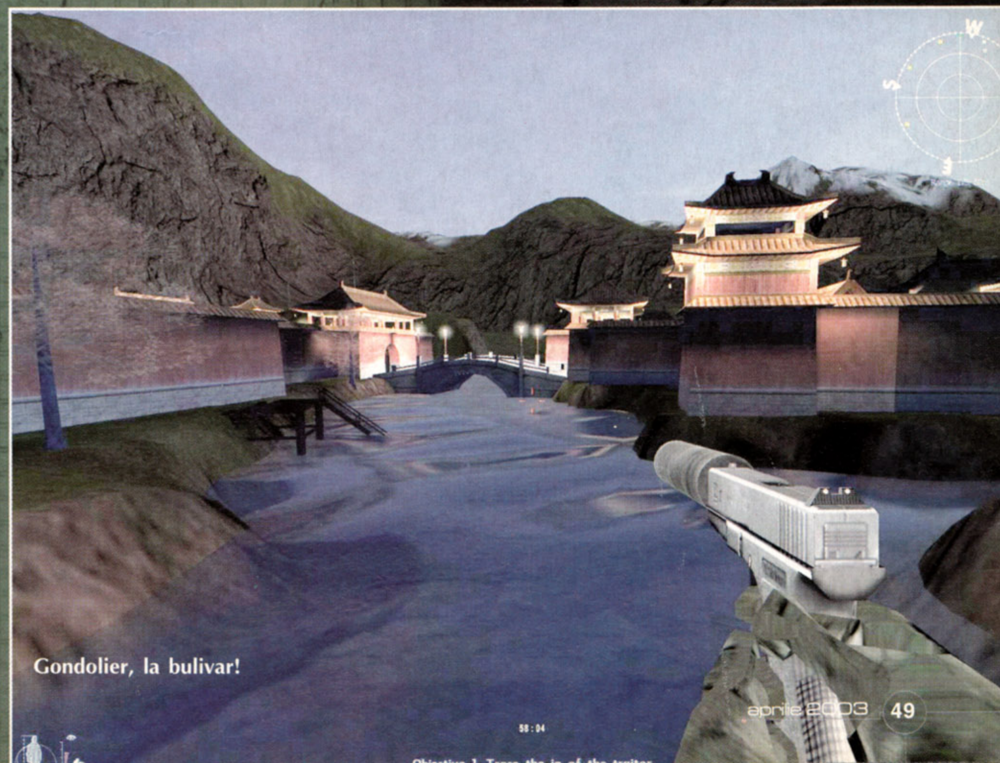




Duel în AK-uri



Credeți-mă, roțile sunt hexagonale!



Gondolier, la bulivar!



Oare mi-a pus mama parașuta azi la mine?

Copacii erau tot pătrați, ficușii din depărtate păreau aluni când mă apropiam de ei, iar – și acum țineți-vă bine – roțile erau octogonale. Păi este posibil ca în vremurile astea pline de rotunjimi, roțile unui camion să fie octogonale? Și când am jucat primul IGI am fost dezamăgit de roțile care erau pătrate și nici nu mă gândeam ca în partea a doua să fie la fel.

Dacă tot am pornit să discut despre aceste necazuri grafice, voi continua în aceeași manieră. Pătratul este prezent pretutindeni. Cum jocul este unul în care trebuie să te fofilezi și să te folosești de fiecare colțuleț și de orice tertip posibil pentru a trece pe sub nasul inamicilor, am tot încercat să trec pe sub mese. Imposibil, deși spațiul dintre picioarele mesei era atât de mare încât puteam trece și ciuciuca, darămite târâș. Surprinzător este faptul că producătorii jocului au omis să scoată spațiul umplut dintre picioarele mesei. Este o problemă mare a engine-ului, care taie substanțial din gameplay și din feeling-ul pe care jocul ar fi trebuit să îl ofere. Și asta nu este singura problemă de acest gen. Am încercat să mă învârt în jurul unei coloane. Coloana era, cum este și normal, de formă circulară, dar în viziunea producătorilor ea beneficia de un pătrat invizibil circumscris cercului, care nu permitea rotirea în jurul ei. Aceste bariere nevăzute pun mari bețe în roate jocului și de multe ori aproape că m-au făcut să las baltă IGI 2: Covert Strike.

Alte bug-uri grafice ce merită doar a fi enumerate sunt: vehiculele ce plutesc prin aer, dușmanii care în momentul în care mor se așează la orizontală la nivelul capului, obstacolele fizice fără consistență materială, ușile prin care treci și tu și dușmanii fără să le deschizi, armele și părțile corpului ce apar prin pereți și în care poți trage ucigând inamicul fără ca acesta să reacționeze și, nu în ultimul rând, părțile corpului ce dispar sau plutesc pe lângă corp fără a fi atașate de acesta.

Ajungem la capitolul apă. Nu credeam că voi vedea gelatină în loc de apă. Este un efect care, dacă ar fi fost implementat cum trebuie, i-ar fi oferit consistența apei, un lucru pe care rar îl simțim în jocuri. Dar nici aici efectul nu este realizat cum trebuie, ceea ce nu m-a mirat deloc. Dacă veți juca IGI 2: Covert Strike, vă recomand să fiți foarte atenți la felul cum arată apa, în misiunea imediat următoare celei în care ați furat hidroavionul. În intro-ul misiunii, hidroavionul cu pricina se va alimenta de la un petrolier, probabil. Prima impresie pe care am avut-o, și nu am fost singurul, a fost aceea că zburam și că remorcam acel petrolier. Extraordinar de prost este făcut engine-ul grafic. Stupefiant de prost.

Inteligența artificială este prea artificială

AI-ul din acest joc este unul care cam lasă de dorit. Adevărul este că totul lasă de dorit la acest joc. Soldații inamici sunt destul de dobitoci. Dacă



Un pod prea îndepărtat


Ai asculta de cineva care arată așa?!



ești culcat la pământ lângă ei, pot să se și împiedice de tine că lor puțin le pasă. Nu te văd și pace. Asta în cazul în care joci pe nivelul de dificultate normal, unde se presupune că reacțiile AI-ului sunt cele mai apropiate de realitate, unde soldatul nu este nici prea alert, dar nici nu se întâmplă să-ți calce pe mână, să se scuze și să plece mai departe. Pentru a termina jocul fără a fi văzut de inamici, tot ce trebuie să faci este să te târăști. Sute și sute de metri trebuie să te târăști, pentru că astfel termini misiunile fără să fii văzut niciodată. În momentul în care te-ai ridicat, ai și primit un glonț în freză. Și este stresant.

În misiunea ce avea loc la granița cu România, trebuia să te ferești de TAB-urile ce păzeau locul. Ca să te ferești de acele tancuri, trebuia să te târăști. Cum te ridicai, primeai o rafală și erai mort instantaneu. Nu exagerez când spun că am terminat misiunea respectivă după 45 de minute, după ce am sucit un gât și am tras două gloanțe. Și am terminat-o în 45 de minute pentru că a trebuit să fac ce face melcul cel mai bine: să se târască.

La capitolul arme, jocul stă bine. În sfârșit ceva ce mi-a plăcut. Peste 30 de arme din care să alegi pe parcursul jocului și pe care să le cumperi în multiplayer. Nu poți purta prea multe arme la tine, lucru care apropie cât de cât jocul de realitate. În afară de arma principală, care este o pușcă, de cea secundară, de un pistol sau de un SMG interesant pe care îl primești în ultimele misiuni, un cuțit și grenade, nu poți duce altceva. Dacă vrei să iei ceva de pe jos, mai întâi arunci arma pe care urmează să o înlocuiești. Multiplayer-ul este foarte asemănător cu Counter Strike. Este același meniu de cumpărare a armelor, de alegere a tipului de soldat și obiective ce trebuie îndeplinite, de genul unii apără un laptop, iar alții îl păzesc.



Multiplayer-ul este un element pentru care merită să jucați IGI 2.

Ce rămâne de făcut?

Cam nimic. Poate să aștept IGI 3 care să sperăm că va fi mult mai bun. Poate să nu mai joc sequel-uri ale niciunui alt joc și să mă "păstrez" pentru noutăți (care, nu știu...). Poate să mă apuc eu de făcut jocuri ca să văd cât de greu este. Poate să mă apuc din nou de schi și să las naibii jocurile pentru la vară când o să plec la mare. Oricum, concluzia este că eu nu am apreciat deloc efortul celor de la Codemasters și că mă așteptam la ceva mult, mult mai bun.

■ Koniec

Titlu	IGI 2: Covert Strike
Gen	Action
Producător	Innerloop
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.codemasters.com/igi2



Grafică	6/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10

7



Fenomenala vegetație în continuă transformare



Tactică și strategie, stealth și dibăcie



Primul FPS din istoria Classic Game Collection

A venit momentul să punem și primul FPS pe CD-ul full al revistei. Este un pas mare înainte, mai ales că este un joc despre care s-au scris multe, și de bine și de rău, iar la vremea lui a fost unul dintre cele mai așteptate jocuri. Este bine de știut că acest joc a fost foarte controversat la momentul apariției sale, dar din ce motiv, vă lăsăm pe voi să vă dați cu părerea. Având o poveste captivantă, Daikatana prezintă un interes destul de ridicat și astăzi, deoarece, din păcate, nu prea mai apar jocuri care să te țină în priză, mai ales prin substrat și prin conflictul pur epic prezent la mijloc. Beneficiind de aportul lui John Romero, omul care a stat la baza Doom-ului, Daikatana este un vârf de lance aruncat în mijlocul criticilor de gen.

Profesorul de karate ratat

Hiro Miyamoto este un profesoraș de arte marțiale înglodat în datorii, care trăiește de pe azi pe mâine, scăpând cum poate de Fiscul care tabără pe el oriunde îl prinde. Și totuși, el are în spate un înalt arbore genealogic cu rădăcini ce se întind până în perioada de glorie a marelui imperiu japonez. Într-o seară în care recuperatorii îi băteau la ușă, apare un moșulică și îi povestește că lumea nu este cum ar trebui să fie și că el ar putea face ceva pentru a o readuce pe drumul cel bun. Evident că Hiro este cam sceptic și nu prea îi dă crezare moșului, mai ales când aude povestea unei săbii ce îi aparține de drept, care a fost furată de un vechi dușman al familiei sale și care are puterea de a călători prin timp și de a modifica cursul istoriei.

Sincer, dacă în drum spre casă ar veni la mine un homeless care să îmi toarne o asemenea poveste, să îmi spună că de fapt eu ar trebui să împărățesc lumea și că sub conducerea mea galaxia ar cunoaște o perioadă de glorie necunoscută nici măcar de căpitanul Jean Luc Picard, cred că mi-aș învinge repulsia și i-aș trage un șut în partea dorsală să mă țină minte toată viața. Dar dacă după ce mi-ar spune toate acestea, mi-ar arăta o poză cu fie-sa, care seamănă cu Jenna Jameson și este ținută prizonieră într-un loc îngrozitor, pe care mi-o promite mie de nevastă, mai că l-aș crede. Iar dacă mai și moare ucis de niște ferenghi care au apărut lângă mine printr-un portal și au dispărut prin altul, atunci mi-aș trage mie un șut în fund, m-aș pune pe tras de fiare și aș pleca la luptă.

Punctul culminant – Hiro e pe ei

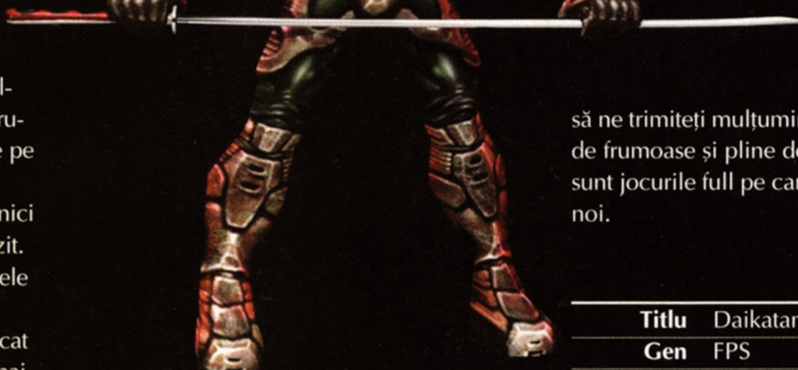
Nu cred că mai este nevoie să vă spun că lucrurile s-au petrecut întocmai și la fel și cu Hiro. A plecat să își găsească norocul în lume sub formă de umplutu-


Să te scarpin în nas? Nici o problemă...


The Bitch



Valurile de plasmă fac ravagii



ră de sicriu alături de temperamentalul său nou coleg de cameră, homeless-ul. După ce reușește să scape de niște insecte insipide care nu îi dau pace nicicum, intră prin niște canale și de acolo nici mai mult nici mai puțin, fix în ograda lui nenea ăla rău, de unde, împreună cu niște noi prieteni pe care și i-a făcut pe drum, recuperează sabia.

Mare minune mare se petrece în momentul în care Hiro este trimis în trecut, unde se bate cu niște scheleți cu reale probleme de comportament. Este un mod foarte interesant de a vedea istoria prin mintea unui nebun fioros, pentru că ajungem să ne plimbăm prin Atena, care este luată sub asediu de scheleți, păianjeni, grifoni și multe alte asemenea drăcii mitologice, care își găsesc locul doar în trecut.

Interesant, dar în același timp de așteptat, este faptul că armele se schimbă în totalitate. Așa că am trecut de la lansatoare de rachete și nailgun-uri, la săbii și tridenturi. Foarte frumoase și ingenioase sunt concepțiile pe care le aveau armele în trecut. Astfel, punem mâna pe niște arme de care nici în "Legendele Olimpului" nu am auzit. Ciocanul lui Hades este una dintre cele mai spectaculoase arme. Datorită greutății sale enorme, cu cât este ridicat mai mult deasupra capului, cu atât mai mare este unda de șoc pe care o va lansa când va fi izbit de pământ. Normal că și distrugerile din jur vor fi pe măsură.

Mai putem pune mâna și pe Venomous, un baston ce are legați în vârf doi șerpi care scuipă bile de venin și fac deliciul ochiului când sar de colo-colo. Mai sunt și alte arme fantasmagorice, dar nu vă voi strica plăcerea de a le descoperi singuri.

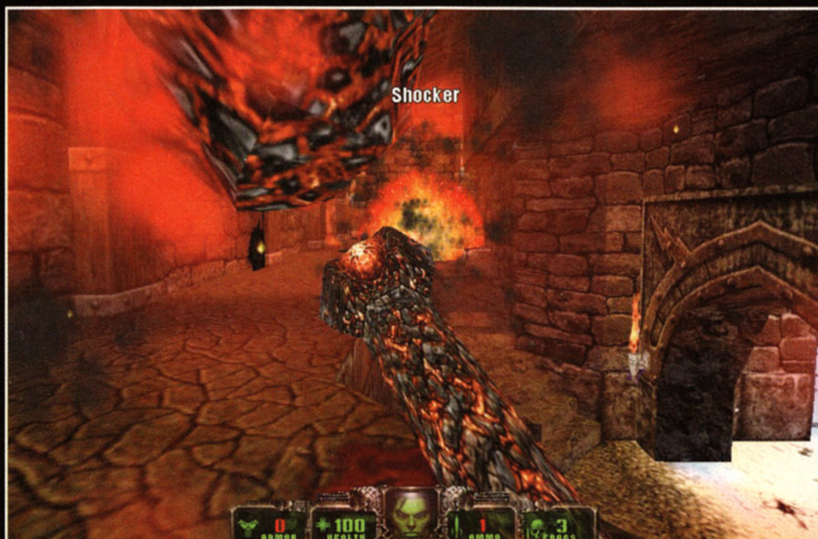
Epilog – Hiro se însoară și are copii fericiți

Cel puțin așa sper, pentru că prin ce a trecut săracul om nu ar trebui să treacă nici dușmanul dușmanului tău. Acum voi închide și vă voi lăsa să căutați CD-ul ascuns printre paginile revistei, să-l băgați în unitate ș.a.m.d. și apoi să ne trimiteți mulțumiri legate de cât de frumoase și pline de învățăminte sunt jocurile full pe care vi le oferim noi.

■ Koniec

Titlu	Daikatana
Gen	FPS
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	4 MB
ON-LINE	www.planet daikatana.com





Meteoritul buclucaș

Colecția continuă! Incoming Forces



Crezi că ești în stare să faci față... amenințării umane?



Partea I

Deși un subiect foarte interesant, crearea de MOD-uri de Half-Life este deja de domeniul trecutului. Este adevărat că au apărut o serie de alte shootere și nu numai, care suportă această "opțiune", însă personal consider că e timpul să mergem mai departe. Dacă pentru jocurile mai vechi au fost create de către amatori tot felul de editoare, utilitare, prográmele care să vină în ajutorul MOD-erului, iată că acum unele jocuri vin cu editoare gata făcute tocmai pentru sprijinirea acestui curent. Un exemplu într-adevăr deosebit este Morrowind. Producătorii au pus la dispoziția jucătorului TES Construction Set, declarând că editorul a fost oferit pentru compensarea lipsei multiplayer-ului. Ideea s-a dovedit a fi strălucită, deoarece Morrowind este clar că va fi unul dintre cele mai longevive jocuri de single player, alături de Fallout, Daggerfall sau X-tension. Ca urmare, având o unealtă atât de puternică alături de un joc deosebit, ar fi o nesimțire din partea mea să nu-i acord atenția necesară. Așadar, declar deschisă o nouă serie de articole/tutoriale dedicate MOD-urilor și plugin-urilor de Morrowind.

De ce acum?

Poate că unii dintre voi au lucrat deja cu TES C. S. și sunt destul de familiarizați cu modul de lucru. De aceea veți fi probabil tentați să puneți întrebări de genul "De ce acum?", "Nu e prea târziu?". Într-adevăr, jocul are deja aproape un an de la lansare, însă adevăratele efecte pe care le produce se văd în timp. Urmărind foarte atent evoluția lui pe piață, am constatat că în acest timp s-a creat o comunitate de MOD-eri mult mai mare decât mă așteptam. Această comunitate crește continuu și evident este timpul să ne supunem valului. Adevărul este și acela că am devenit foarte pasionat de acest joc, iar editorul s-a dovedit a fi extrem accesibil fără a avea cine știe ce cunoștințe deosebite. Un alt motiv ar fi faptul că și la noi în România un foarte mare procent dintre gameri sunt pasionați de genul RPG, Morrowind putând fi încadrat în categoria capodoperelor acestui gen. Seria aceasta de articole va fi dedicată inițial celor care abia au deschis editorul, apoi va avansa până la partea cea mai complicată numită Scripting, devenind astfel, sper, pe placul celor avansați.

Cerințe de sistem

După cum știți, cerințele de sistem pentru Morrowind sunt destul de ridicate. Problema este că nici editorul nu se dezice de aceste pretenții, având nevoie de sisteme destul de bune. Ca să reiau, cu un procesor la 500 MHZ cu o placă video GeForce2 MX 400 și 128 MB RAM ar trebui să vă puteți face treaba. Nu veți lucra în condiții deosebite, dar veți avea posibilitatea să creați interioare fără probleme. Pentru exterioare o să vă explic mai încolo ce să faceți. Un monitor de 17" ar fi ideal pentru a avea o suprafață cât mai mare de lucru, însă eu am lucrat fără probleme prea mari pe 15" și în 800x600. Adevărul este că l-am încercat și pe un P4 la 3.06 GHZ cu 512 RAM și ATI Radeon 9700Pro și nu se compară. Dar l-am încercat doar...

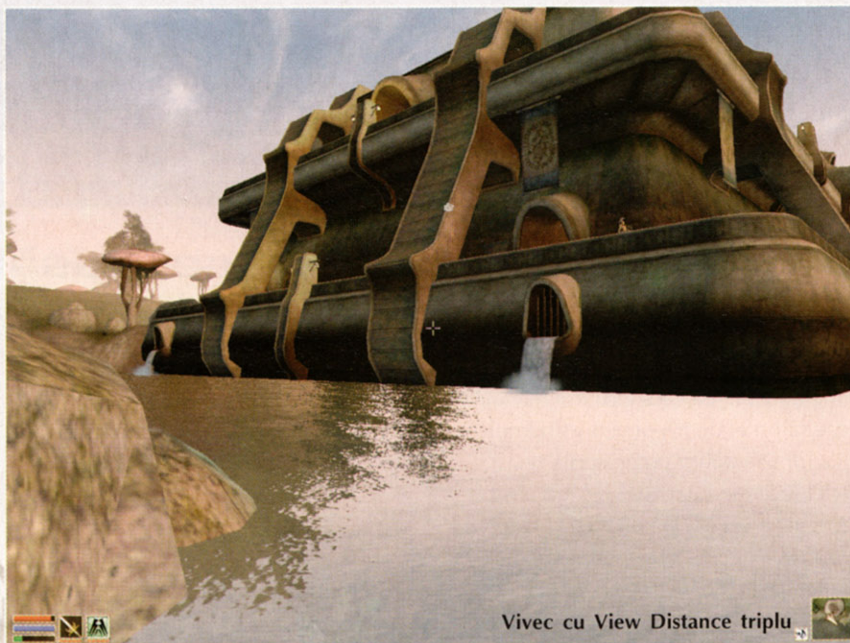
Problema cea mai mare cu un sistem mai slab apare atunci când trebuie să vă testați MOD-ul, timpii de încărcare pentru Morrowind fiind destul de mari. Altfel spus, vă mănâncă o gră-



madă de timp, însă merită deoarece satisfacțiile pe care acest editor vi le oferă pot fi foarte mari.

Tweaking

Plecând de la problemele de mai sus, evident am început să sap după metode de creștere a performanței în condițiile date. Relativ la joc, trecând de minimizarea AI Distance, View Distance și scoaterea muzicii, mai sunt câteva lucruri de făcut. În primul rând, vă recomand instalarea DirectX 9.0 și a ultimelor drivere video, lucru cu care am obținut o creștere cu 5-8% a performanței sub Windows Me și Windows 98 SE. Mai departe este modificarea fișierului morrowind.ini în felul următor: setați următoarele valori ale variabilelor din fișier cu Max FPS=26, DontThreadLoad=1, Interior Cell Buffer=64 sau 32, Exterior Cell Buffer=128 sau 64 (pentru 256, respectiv 128 MB RAM), UseLinear=1, UseQuadratic=0. Cu aceste modificări mai scoateți un frame, două plus că se modifică în bine timpii de încărcare. Pasul următor este folosirea unor programe specifice cum este Morrowind FPS Optimizer. Este un program excelent care permite menținerea unui framerate constant pe baza modificării în timp real a View Distance, AI distance etc. Este setabil separat pentru interioare sau lupte și știe să scadă sau să crească View Distance sub minimul și peste maximul (până la triplu) permise de joc. Pe lângă asta, este dotat și cu o facilitate de n-patch pentru cei cu plăci ATI. Pe partea de Windows, există Cacheman (manager de cache) ce vine cu o serie de configurații prestabilite dintre care cea recomandată este, evident, Games sau puteți face una Custom dacă vă pricepeți. Ambele programe vă sunt puse la dispoziție pe CD-ul LEVEL. Ultima modificare pe care v-o recomand este să setați memoria virtuală a Windows-ului la o valoare fixă care să fie dublul memoriei prezente pe sistem (pentru 128, setați memoria virtuală la 256) după ce ați făcut o defragmentare a harddisk-ului. Cu toate aceste modificări veți ajunge la o creștere totală a performanței între 8-15 procente dacă aveți sisteme stabile, adică nimic miraculos, dar e ceva. În principiu, o parte dintre aceste modalități de tweaking vor funcționa și pentru editor, însă, după cum am spus, nu acesta vă va frustra cel mai tare.



Vivec cu View Distance triplu



A Good Place To Stay, Alchemy Room

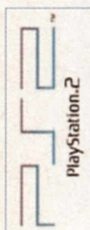
Lucruri de bază

Recomandarea mea este ca până la articolul din numărul viitor să luați plugin-rile pe care le-am pus pe CD și să le examinați un pic în profunzime. Toate se copiază exact în forma existentă în arhivă în /Morrowind/Data files/. Fișierele sunt structurate în felul următor: modelele .nif sunt în /Meshes, texturile în format .dds, .tif sau .bmp în /Textures, simbolurile pentru arme în /Icons, sunetele în /Sound, cărțile în /BookArt etc. Unele plugin-uri vin cu texturi sau modele noi, altele nu. Depinde de modificările pe care le aduc. Trebuie însă să vă pregătesc, în sensul că veți avea nevoie de unele programe periferice în funcție de ce veți dori să faceți. Unele dintre ele vor fi pe CD-ul LEVEL, pe altele va trebui să le aveți voi. Oricum, fiți liniștiți, nici unul nu va fi indispensabil. Ar mai trebui să știți că fișierele principale cu care lucrează editorul sunt de două tipuri: fișierele master, morrowind.esm și tribunal.esm care nu pot fi modificate (teoretic ☺) și plugin-urile care au extensia .esp. Atunci când porniți editorul și selectați Data Files, bifați cele două mastere sau numai morrowind.esm dacă nu aveți Tribunal și/sau plugin-ul dorit. Dacă doriți să începeți un plugin nou, atunci bifați doar masterele și eventual acele plugin-uri din care vreți să folosiți obiecte, scripturi, NPC-uri etc. Atenție, vi se va cere să setați un Active File DINTRE PLUGIN-URI. Asta înseamnă că toate modificările pe care le veți face se vor salva în același fișier plugin. Dacă nu setați un Active File, modificările vă vor apărea într-un plugin pe care trebuie să-l salvați separat. Asta ca să nu vă treziți că încărcați un plugin în care aveți numai o ușă, nu și restul. Mai departe, puteți citi Help-ul care nu o să vă ajute prea mult și să așteptați un pic până la numărul următor. Pe CD-ul LEVEL am pus două plugin-uri mai mici, dar foarte utile. Vă las pe voi să descoperiți la ce folosesc.

■ **Locke**

P.S. Nu uitați niciodată să citiți readme-urile plugin-urilor noi. Vă dau informații esențiale atât în privința instalării, cât și asupra modificărilor și adăugirilor pe care le aduc.

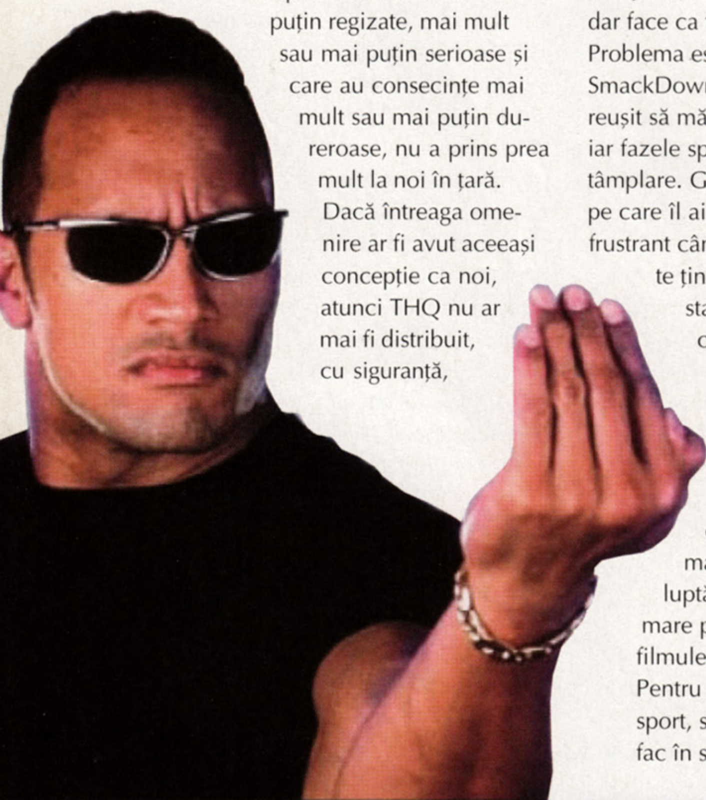




WWF SmackDown! Just Bring It

Cu băieţii răi la cafteală serioasă

Wrestling a fost un concept cu totul nou pentru noi acum câţiva ani. Imaginile pline de violenţă care însoţesc întotdeauna astfel de evenimente au împiedicat difuzarea lor pe posturile noastre de televiziune. Mai târziu, când am început să vedem şi noi altceva la televizor, în afară de telejurnal, documentare cu vizite de lucru şi iarăşi telejurnal, imagini din show-urile create şi bine vândute afară au început să apară şi pe la noi. Cu toate acestea, nebunia care îi apucă pe cei de dincolo atunci când văd luptele mai mult sau mai puţin regizate, mai mult sau mai puţin serioase şi care au consecinţe mai mult sau mai puţin dureroase, nu a prins prea mult la noi în ţară. Dacă întreaga omenire ar fi avut aceeaşi concepţie ca noi, atunci THQ nu ar mai fi distribuit, cu siguranţă, acest joc. De fapt, dacă stau să mă gândesc mai bine, cred că nu ar mai fi distribuit nici un joc, pentru că îi aştepta falimentul după prima săptămână. Aceasta este însă o cu totul altă discuţie.



Gata. Sebah

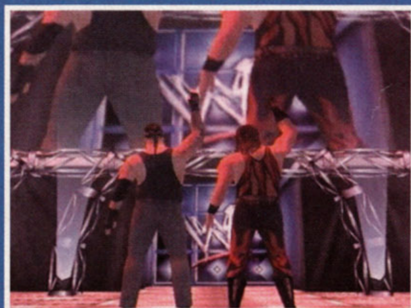
Profitând de faptul că Sebah a fost băiat bun şi a avut bunăvoinţa de a scrie o introducere, voi eu, Koniec, continua articolul despre acest joc plin de violenţă şi femei.

Jocul în sine nu este o capodoperă, dar face ca timpul să treacă mai uşor. Problema este că, deşi am jucat WWF SmackDown două săptămâni, tot nu am reuşit să mă prind de prea multe chestii, iar fazele spectaculoase au fost pură întâmplare. Greoi mi s-a părut controlul pe care îl ai asupra jucătorului. Este frustrant când vezi în ce serii de lovituri te ţine adversarul, iar tu nu eşti în stare să faci nici jumătate din ceea ce face el. Jocul vine cu peste 500 de combinaţii diferite de lovituri şi de prize, dar necazul este că îţi ies foarte greu. Problema aceasta este singura pe care o prezintă jocul. Ba nu, mai este una. Nu se aud vocile luptătorilor. În Story Mode, o mare parte din joc o reprezintă filmuleţele, spectacolul în sine. Pentru cei familiarizaţi cu acest sport, show-ul pe care luptătorii îl fac în spatele scenei, în parcări şi în arenă nu este o noutate. El a fost introdus şi în joc. Dar toate aceste momente în care luptătorii se ceartă, se provoacă şi îşi aruncă injurii sunt lipsite de vocile protagoniştilor. Şi este chiar nasol să îi vezi cum îţi mişcă buzele fără să iasă vreun sunet.

Pe lângă liga masculină, este prezentă şi liga feminină de wrestling. Aici farmecul este mai mare. Înainte de fiecare meci, fetele sunt prezentate în filmuleţe reale. Şi este o reală plăcere să le vezi cum se scaldă într-o piscină sau în apele mării. Plăcerea este cu atât mai mare cu cât fetele acestea au fost alese pe sprânceană şi sunt una şi una. Ele îşi găsesc locul mai degrabă în paginile revistelor pentru adulţi decât în jocul acesta violent. Dar ce ne pasă nouă... Cu cât mai multe fete frumoase în cât mai multe domenii, cu atât mai bine.

Şi totuşi... Sebah

Mi-a plăcut foarte mult modul de construcţie a personajelor de care dispune acest joc. După cum ştiţi, wrestling-ul se bazează foarte mult pe spectacol şi tocmai de aceea prezenţa scenică, aspectul fizic şi costumaţia contează foarte mult. Ei bine, WWF SmackDown! Just Bring It are un editor de «monştri» de mai mare dragul. Nici în jocurile online, cele care sunt renumite pentru posibilităţile de personalizare a eroului, nu am văzut atâtea opţiuni. Jucătorul poate crea un personaj nou sau poate edita unul dintre marile staruri ale acestui sport mai bine decât programele de realizare a portretelor robot ale poliţiei,


Ce deltoizi am...


Unde fugi, mă?!


Echer la mare scară



Ce mă, mi-ai zgâriat mașina?!


Cine vrea friptură?

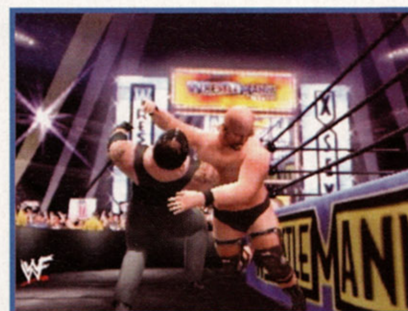

Parcă ți-am zis să stai JOS!

și asta în cele mai mici detalii – de la forma capului, feței, buzelor, corpului, pelvisului sau gleznei până la grosimea, duritatea, culoarea, transparența sprâncenelor sau a genelor. Putem adăuga, de asemenea, costumația sau obiectele cu care ies respectivii pe scenă. La sfârșit mai rămâne de configurat personalitatea personajului, stilul de luptă – în forță sau cu o agilitate mai mare – cunoștințele tehnice etc.

Titlu	WWF SmackDown! Just Bring It
Producător	Yuke's
Distribuitor	THQ
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 021-330.23.75
On-line	www.yukes.co.jp
Calitate	★★★★☆
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Gata. Koniec

Este timpul să terminăm și noi acest articol și vă spunem că dacă nu aveți ce face și sunteți maniaci ai acestui sport, ar trebui să cumpărați jocul. Este distractiv și ne-a făcut plăcere să îl jucăm. Cu atât mai mult cu cât este foarte asemănător cu realitatea, nu are fatalități, iar loviturile sunt ca la TV: mult spectacol și puține răni.


Durități în afara ringului.

■ Koniec&Sebah

PlayStation.2

Câştigătorii lunii februarie

2

La tombola LEVEL, Hamei Șerban din București a câștigat un joc London Racer II (pentru PS2).

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul James Bond 007: Nightfire a fost câștigat de către Daroczi Zsolt din Bistrița.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Gold&Glory: The Road to El Dorado a fost câștigat de către Vraja Marius din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Mihali Liviu din Sighetu Marmației a câștigat un Firestorm Dual Analog 3 GamePad.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.



Top Gun: Combat Zones

Purtat pe un vânt de Sidewinder



Tom Cruise... Personaj de basm, având o eșarfă albă și un prieten cu nume de gâscă – cine nu-l ține minte pe Goose, mort în apele calde ale Oceanului Pacific... – a fost protagonistul unui film de un enorm succes la vremea lui: Top Gun. Vreo trei avioane de hârtie am făcut în ziua în care am văzut filmul, dar peste o jumătate de oră mă jucam iar de-a Iancu Jianu pentru că aveam mai mult succes la fete așa. Parcă vorbeam de Tom Cruise... parcă... Și era Tom Cruise călare pe o motocicletă și se dădea cu F-14-le mai ceva ca Mihai Viteazul cu buzduganul. Și era unul la părinți și mândru-n toate cele... Din fericire, Tom Cruise nu are nimic în comun cu jocul acesta.

Ș-am plecat la vânătoare

Așa este. Am plecat la vânătoare, doar că nu era de căprioare ci de tancuri și vapoare. Mare lucru și tehnologia asta modernă care îți dă ție șansa să te dai cu avionul și să îți tremure manșa în mână, chit că este un prăpădit de controler. Mare lucru, într-adevăr.

Ghintuit cu o mulțime de rachete, care mai de care mai sol-sol și aer-sol-sol, am plecat să dau piept cu șuvoiul de asupritori care îmi asupreau poporul, otrăveau fântânile și omorau femeile. N-au avut nici o șansă. După ce am tras la țintă până mi-a ieșit pe ochi în cinci misiuni de antrenament, nici nu a mai fost nevoie să-mi mai apăr tărișoara, pentru că trecuseră cu totul peste ea. Așa că m-am înrolat în forțele de eliberare a lumii libere și m-am pus pe eliberat: ici un pod, colo un turn, dincolo o cireadă de vaci și tot așa până când și-au dat seama superiorii că sunt numa' bun de trimis în tabăra opusă ca "șpion". Se părea că făceam mai mult bine taberei noastre când eram de partea inamicilor.

După ce am lansat 10 bombe peste hangarele inamicilor, am primit însărcinarea să mă ocup de aprovizionarea aeriană cu săpun a ambelor armate. Sperau că așa va mai dura războiul măcar două-trei săptămâni ca să aibă și ei ce povesti nepoților. În ritmul în care evoluau lucrurile de când m-am suit eu în avion, în două-trei zile nu mai rămânea nimic de cucerit și nimic de eliberat. Eram mult prea bun pentru ei. Nu îmi puteau face față nicicum.

Așa că am plecat în lume. Să văd ce se poate vedea. Și am văzut niște nori de mai mare dragul. Nici nu puteam crede că norii pot fi atât de frumoși și doar toată viața am trăit printre ei. Cel puțin așa îmi spunea instructorul: "Măi, băiete... dacă n-ai fi cu capu-n nori toată ziulica, ce aviator ar ieși din tine"... și ofta. Când am ajuns pe acolo pe sus, nici nu mai puteam vedea ce este sub mine. Totul era așa ca o mare înspumată plină de torpile. Ale naibii Mig-uri, nici când mă ocup cu beletristica nu îmi dau pace. Dar am eu ac de cojocul lor. Car după mine cel puțin 20 de rachete de un fel, 40 de altul, 35 fără sistem de ghidaj și 20 de bombe de mare tonaj. Numa' să se apropie... Văd ei pe dracu'.

Domn, domn să-nălțăm

Tot timpul cât am jucat, am înălțat la domni și la dumnezei spre cer de le-am pierdut numărul. Nici nu realizam când îmi mai scăpa câte un domn, o anafură sau o cristelniță. Stresant jocul. O fi el avion, dar parcă nu ar trebui să moară de fiecare dată când dai cu el de pământ. Ar trebui și pilotul automat să se ferească de un pisc sau de o rachetă. Dar nuuu, el lasă totul pe mâna mea de parcă aș fi crescut pe Băneasa. Nesimțire.

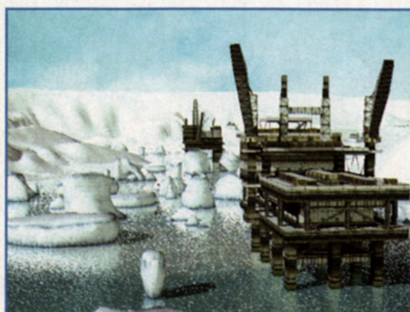
Koniec

Titlu	Top Gun: Combat Zones
Producător	Digital Integration
Distribuitor	Titus
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Calitate	★★☆☆☆
ON-LINE	www.topgun-combatzones.com

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Tom Cruise și pretena sa gâscă



Artă conceptuală a Paradisului Pierdut?



Ridică-mă la cer... (cliché)

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ *DA,* **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

- ☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
- ☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
- ☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**

Loc. **Cod** **Județ**

Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

04/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

☐ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Website NOU	100.000 lei/buc.		

La CERF, 20% reducere* la revistele CHIP, LEVEL și CHIP Special!
*oferta nu include revistele apărute în luna aprilie

Firma, cod fiscal:

Nume, Prenume:

Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**

Loc. **Cod** **Județ**

Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. .... ☐ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă

04/03

Game Boy Advance

Luna aceasta am pentru voi o lampă și două jocuri

Lampă pentru GBA

După ce am fost foarte intrigat de faptul că pe GBA nu se poate juca decât ziua sau la lumina unui neon, m-am gândit ce s-ar putea face. Mitza mi-a sugerat faptul că pot folosi un dispozitiv cu bec numit lampă. Așa că zis și făcut. Tocmai am primit la redacție o superbă lampă care se montează frumos pe consolă și luminează, cică, ecranul. După ce am trecut-o prin teste, am descoperit că acest dispozitiv de iluminare are o serie de avantaje și dezavantaje. În primul rând, să știți că dă lumină, însă se reflectă ucigaș din ecranul miniconsolei și nu mai vezi nimic. De aceea, a trebuit să imaginez un algoritm de îndoire a ei (fiind flexibilă, totuși) prin care să obțin iluminarea ecranului fără scăderea vizibilității. Există, și chiar dacă la început pare imposibil, ulterior totul se rezolvă. Astfel, până la urmă lampa ajunge să fie chiar utilă în lipsă de lumină. Oricum, mai există o anumită problemă legată de faptul că efectele luminoase de pe... hehe... cotorul lămpii îți cam distrag atenția. În rest, totul e ok.

CALITATE ★★★★

Hot Wheels Velocity X

Niciodată nu am știut de ce un joc atât de mic trebuie să aibă un titlu atât de lung. Se pare că în lumea jocurilor



mici acest obicei este extrem de întâlnit. Povestea acestui joc este una cam tâmpă, dar mă rog...Un grup de cercetători lucrează la un nou prototip de autovehicul. Cel mai rău dintre roboții care au existat vreodată apare ca din senin, îi hipnotizează pe toți, după care fură respectivul prototip. Ca treaba să fie sigură, el împarte prototipul în bucăți și le dă monstruleților lui să aibă grijă de ele. Necazul e mare, noroc că cineva își aduce aminte de mult prea bunul robot Gear Head, nașul tuturor



roboților răi. El este astfel însărcinat cu recuperarea mostrei high-tech. Alături de el veți fi purtați prin diferite medii, peisaje, lumi, curse până vă veți îndeplini sarcina. Fiind un simulator



auto, cea mai gravă problemă a acestui joc este controlul, deosebit oarecum de restul jocurilor de gen. Până la urmă se învață, însă vă poate frustra foarte tare în anumite situații.

Producător Saffire
Distribuitor THQ

CALITATE ★★★

Woody Woodpecker Crazy Castle 5

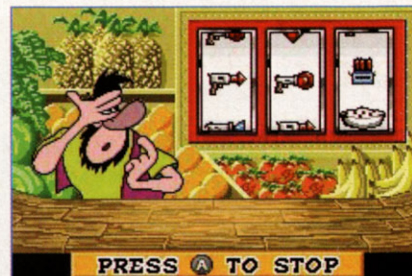
Este cea de-a 5-a ecranizare a seriei, una de altfel foarte reușită. Nu cred că există pe lume copil căruia să nu-i fi plăcut ciocănitoarea Woody. În acest caz, ea este extrem de implicată într-o afacere de anvergură cu Mama Natură. Ea trebuie să salveze Fairy World de Demoni, care știți ce prostii pot să facă.... Pentru asta trebuie să călătoriți prin diferite lumi elementale, să colectați chei, să trageți cu arme cu ventuze, să învățați diferite lucruri, în timp ce vă



schimbați hainele și modul de a gândi. Evident, fiecare lume în parte va avea un boss de nivel care trebuie învins,



pentru ca până la urmă să-l rupeți pe cel mai tare din parcare și să salvați... ce spuneam mai sus. Jocul este superb



grafic, muzica demențială, iar gameplay-ul înălțător. Eu vi-l recomand sincer, pentru merită într-adevăr.

Producător Tantalus Interactive Pty Ltd
Distribuitor Kemco

CALITATE ★★★★★

Consolă Game Boy Advance și jocuri oferite de Skin Media. Tel. 021-231.50.97

■ Locke



HarDWarE

hardware

Flamingo Navigator



Nimic nu e mai plăcut decât momentul în care îți poți folosi computerul și în alte locații decât un birou pe care tronează maiestuos un monitor cu un refresh sub 60 de Hz. O astfel de soluție mobilă este oferită de această dată de către Flamingo. Puterea de calcul de care dă dovadă acesta este oferită cu generozitate de către un procesor Mobile Intel Pentium 4 ce rulează la o frecvență de 2,4 GHz. Memoria internă este de tipul PQI PC 2100 și totalizează 512 MB. Stocarea datelor de orice fel, gen și orientare politică se face pe un harddisk de 40 de GB. În ceea ce privește datele stocate pe suport de plastic, Navigator dispune de o unitate Combo DVD-ROM / CD-RW capabilă să citească un DVD la o viteză maximă de 8X și să scrie un CD-RW la 4X. Interfața pentru conexiune la o rețea se poate realiza printr-un port 10/100 Mbps, iar conectarea la Internet se poate realiza prin intermediul unui fax-modem inclus de 56 Kbps V.90. Interfața grafică ce impulsionează display-ul TFT de 15 inch are la bază chipset-ul NVIDIA MAP17, ce dispune de o memorie de 64MB. Unitatea de dischetă nu este inclusă în ansamblul notebook-ului, ea fiind oferită ca o soluție externă ce se conectează la unul din porturile de USB. Interfața audio, sloturile PCMCIA, porturile paralel, PS/2, USB ,VGA și Kensington sunt incluse "onboard" ca accesorii standard.

Specificații:

Procesor:	Mobile Intel Pentium 4 2,4 GHz
Memorie:	512 MB DDRAM
Harddisk:	40GB
Unitate optică:	Combo DVD-ROM / CD-RW: 8X8X4X24X
Floppy disk:	1.44 MB extern
Software:	Windows XP Home Edition
Video on board:	NVIDIA MAP17
Display:	TFT 15 inch
Acumulator:	Lithium-ion

Denumire: Navigator P4-2400dw
Gen: Notebook
Producător: Flamingo
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 1949 EURO (fără TVA)
Calitate:

AMD Opteron luat în vizor

În această perioadă au loc negocieri aprinse în ceea ce privește colaborarea companiei AMD cu cei mai mari producători de PC-uri din lume. Motivul principal al acestor negocieri îl reprezintă implementarea de către acești producători în sistemele produse de ei a noului procesor AMD Opteron. Din anumite motive AMD încă nu a făcut public lista cu aceste companii, însă din afirmațiile anumitor consultanți din domeniul IT principalele companii vizate sunt HP, DELL și IBM. Aceste negocieri sunt cauzate de contractele foarte avantajoase existente între aceste companii și concernul Intel.



Lansare VIA KT400A

Numit inițial nForce2 Killer, acest nou produs VIA se vrea a fi cel mai puternic chipset single-channel creat vreodată. În realitate situația nu este chiar atât de roz. În urma testelor, acest chipset a reușit să ajungă din urmă pe rivalul său nForce2, existând însă și capitole la care nForce2-ul a dat clasă fără drept de replică. Acest nou chipset include noi tehnologii ca Vinyl Audio sau FastStream64. Concomitent cu această lansare se preconizează apariția pe piață a south-bridge-ului VT8237 ce va include o nouă magistrală de interconectare V-Link Ultra de 1 GB/s plus suportul pentru interfața SerialATA.



Samsung SyncMaster 210 T



Dacă ați fost vreodată puși în banala situație în care pur și simplu nu vă mai ajunge spațiul desktop-ului sau multitudinea de ferestre deschise între care v-ați rătăcit nu mai respectă nici o ordine, atunci e cazul să treceți la un monitor mai mare, mai drept, mai colorat ☺. O astfel de soluție vine de la Samsung sub denumirea 210T. 210T nu este nimic altceva decât un monitor TFT de 24 inch cu o rezoluție nativă de 1600 x 1200. Nivelul de contrast este de 500:1, iar unghiul de vizibilitate este de 160 de grade. Datorită tehnologiei de ultimă generație în domeniul multimedia, Samsung 210T oferă toată gama de conectori pentru conexiuni VCR, DVD, receivere etc.

Explorând opțiunile meniului, descoperim facilități ca picture in picture, auto adjustment, color control etc. Acest monitor este destinat cu precădere celor ce utilizează aplicații de tip office sau programe profesionale de grafică.

Denumire: SyncMaster 210T
Gen: Monitor TFT
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers International
Telefon: 021-434.34.00
Preț: 2438 EURO (fără TVA)
Calitate:

Samsung SyncMaster 241MP



Cu acest model de display, Samsung deschide o nouă eră a tehnologiei LCD. Designul excepțional și calitățile sale tehnice deschid noi perspective asupra imaginii. Fie că folosește ca sursă de imagini un computer, fie că recepționează un post TV, rezultatul este extraordinar. Ținând cont de formatul imaginii 16:9, acest monitor are o diagonală de 24 inch. Rezoluția sa nativă este de 1900 x 1200. În acest caz, unghiul de vizibilitate este de 170 de grade, iar nivelul contrastului este de 500:1. Timpul de răspuns este de 25 ms, o valoare rezonabilă ținând cont de dimensiunile acestui monitor. La capitolul televiziune, Samsung SyncMaster 241MP deschide noi orizonturi în ceea ce privește standardul HDTV. Datorită TV Tuner-ului inclus, acest monitor se poate folosi și pe post de televizor, existând și posibilitatea ca tuning-ul și controlul canalelor TV să fie realizate cu ajutorul unei telecomenzi incluse.

Denumire: SyncMaster 241MP
Gen: Monitor/TV TFT
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers International
Telefon: 021-434.34.00
Preț: 3881 EURO (fără TVA)
Calitate:

Geforce4 MX și Geforce4 Ti se retrag

Cunoscute sub numele de cod NV31 și NV34, noile chipset-uri GeForce FX 5200 respectiv GeForce FX 5600 vor să le înlocuiască pe înaintașele acestora ca răspuns la ofensiva ATI. Conform specificațiilor, aceste chipset-uri grafice oferă suport complet pentru varianta de DirectX 9.0, în timp ce din tabăra ATI doar Radeon 9700 oferă acest suport. Printre îmbunătățirile majore de care se vor bucura noile chipset-uri grafice se numără și sistemul de răcire. Datorită construcției, aceste procesoare grafice nu vor mai necesita sisteme de răcire supradimensionate, fapt ce va permite și utilizarea slotului PCI din apropiere.



Se întâmplă și la case mai mari

Începând cu această perioadă a anului, compania IBM începe să retragă de pe piață peste 150.000 de monitoare TFT produse în perioada iunie – septembrie 1997. Acest lucru se datorează unei componente din interior care după o folosire îndelungată prezintă urme de supraîncălzire. Acest fapt poate degenera în producerea de incendii sau alte evenimente. Toate monitoarele retrase vor fi remediate "pe banii" companiei, utilizatorii acestora având doar de câștigat.



Shuttle XPC SN41G2 mini-barebone system

Soluțiile mobile și compacte nu întârzie să apară. O astfel de modalitate de a-ți transforma PC-ul obișnuit într-o versiune "mobilă" vine din partea celor de la Shuttle. Ea constă într-o carcasă de tip Flex ATX, în interiorul căreia s-a montat o placă de bază Shuttle dotată până în dinți cu tot ce are nevoie un computer normal ca să funcționeze. Placa de bază are un Socket 462 destinat procesoarelor AthlonXP/Athlon/Duron cu FSB-ul la 200/233 MHz. Responsabil cu bunul mers al lucrurilor în ceea ce privește conectarea într-o rețea este chipset-ul Realtek 8201BL cu suport pentru conexiuni 10/100 Mbps. Pentru redarea imaginilor video producătorii au apelat la chipset-ul GeForce 4 MX.





Pentru memorie se pot folosi cele două sloturi de 184 de pini, în care se poate monta o cantitate maximă de 2 GB. În ceea ce privește sunetul onboard, el are la bază chipset-ul Realtek ALC 650. Pentru expansiune se pune la dispoziție un slot AGP și un slot PCI, cu ajutorul cărora se poate realiza un upgrade în funcție de necesitățile utilizatorului. Acest sistem este alimentat de o sursă ATX de 200 W.

Răcirea procesorului se realizează printr-un sistem de special heat-pipe-uri, care au rolul de a conduce căldura degajată de procesor direct către cooler-ul sistemului.

Configurarea opțiunilor legate de procesor se realizează prin intermediul unor jumperi poziționați în imediata vecinătate a procesorului.

CARACTERISTICI

Tip CPU:	Athlon
FSB:	200/233 MHz
Tip Carcasă:	Flex ATX
Chipset:	nVidia nForce2
AGP Slot:	1 x AGP 4x/8x
PCI Slot:	1 x 32 bit/33 MHz
Memorie:	2 x DIMM Socket – Max 2 GB
Audio:	nForce2 – sunet Dolby Digital – 6 canale
Video:	onboard – GeForce4 MX

Denumire: XPC SN41G2
Gen: Barebone
Producător: Shuttle
Distribuitor: Fit Distribution
Telefon: N/A
Preț: 384 USD (fără TVA)
Calitate:

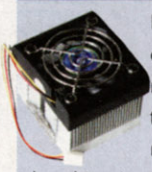
Teac CD-RW Drive



Având în portofoliu o viteză de scriere a unui CD-R la maxim 52x, această unitate oferă un mod foarte accesibil de a arde CD-urile în cel mai scurt timp posibil. Pentru a acoperi inconvenientele unor sisteme mai "lente", această unitate are în componență și funcții de protecție underrun, funcții care în anumite situații pot salva de la moarte un amărât de blank în care unii își pun foarte multe speranțe.

Denumire: CD-W552EK
Gen: Unitate CD-RW
Producător: Teac
Distribuitor: Flamingo
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 83 USD (fără TVA)
Calitate:

Speeze Eagle Stream



Destinat în special procesoarelor AMD, acest tip de cooler se remarcă în mod deosebit prin nivelul destul de scăzut al zgomotului produs. Speeze Eagle Stream are în componență și un miez din cupru cu rolul de a transfera mai ușor temperatura dintre procesor și cooler-ul propriu-zis. Sistemul de prindere este destul de rigid, fapt ce va necesita un grad sporit de atenție în momentul instalării pe procesor.

Denumire: Eagle Stream
Gen: CPU Cooler
Producător: Speeze
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 021-313.71.09
Preț: 8 USD (fără TVA)
Calitate:

Surecom Broadband Router



Surecom Internet Broadband Router oferă cea mai simplă, eficientă și ieftină soluție pentru împărțirea unei conexiuni la Internet între userii unei minirețele de bloc. Toți parametrii de configurare se realizează printr-o interfață WEB. Surecom Broadband dispune și de un switch cu 4 porturi ce pot funcționa în modul 10/100. Prezența celui de-al 5-lea conector RJ-45 facilitează conexiunea la un modem de cablu sau DSL.

Denumire: EP-4504AX
Gen: Internet Broadband Router
Producător: Surecom
Distribuitor: RAL Computers
Telefon: 021-323.78.30
Preț: 90 USD (fără TVA)
Calitate:

Sony S71R



Calitatea produselor Sony nu se dezminte nici în acest caz. Rezoluția maximă a acestui monitor TFT de 17 inch este de 1280 x 1024. Printre multitudinea de funcții din meniul de configurare se găsește și opțiunea de Auto-Image-Set, care are rolul de autoajustare a caracteristicilor imaginii în funcție de rezoluția sau parametrii furnizați de utilizator. Unghiul de vizibilitate al monitorului este de 160 de grade.

Denumire: S71R
Gen: Monitor TFT
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 599 USD (fără TVA)
Calitate:

A4TECH Wireless Office Desktop



Conceptul după care s-a creat acest set desktop a fost acela de a permite mâinilor o poziție cât mai comodă și odihnitoare în timpul tastării. Confortul sporit este realizat și prin amplasarea tastelor numerice pe partea stângă a tastaturii. Acest lucru permite un acces mai ușor la taste, facilitând deopotrivă lucrul cu ambele mâini prin reducerea distanței dintre mâna dreaptă și tastatură. Noul layout aplicat tastaturii precum și repoziționarea unor anumite taste folosite în mod curent au fost de asemenea gândite pentru a îmbunătăți performanțele într-ale "dactilografiatului" ale celui care folosește această tastatură. Tastele multimedia și cele pentru acces rapid sunt amplasate mult mai discret, oferind un strop de profesionalism designerilor.

Mausul ce însoțește acest kit este unul de tip optic, cu o rezoluție de 800 dpi și bineînțeles a suferit și el mici modificări în design, întocmai pentru a înlesni ușurința de folosire.

În ceea ce privește funcțiile wireless, producătorii s-au depășit pe ei înșiși. Distanța maximă operațională de la care poate fi controlat un PC ce are instalat acest Wireless Office Desktop poate depăși pe alocuri 5 metri. Nu știu dacă acest lucru ar trebui să mă bucure sau să îmi pună anumite semne de întrebare. Există pericolul ca în vecinătate să existe un alt utilizator al unei tastaturi wireless, creându-se astfel anumite situații de confuzie și panică. Din păcate, există doar 2 canale radio pe care pot fi configurate aceste tipuri de tastaturi.

Denumire: Wireless Office Desktop
Gen: Kit tastatură + maus
Producător: A4Tech
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 51 USD (fără TVA)
Calitate:

AIPTEK Pocket DV II



Destinată cu precădere unui segment de utiliza-tori cu buget mai redus, această cameră produsă de Aiptek este o soluție potrivită pentru captură de imagini foto și video, ca reportofon și ca webcam. Senzorul de imagine oferă o rezoluție maximă de 1,3 Megapixeli CMOS. Memoria internă permite stocarea de până la 30 de minute în format audio sau 2 minute în format video. Memoria poate fi extinsă cu ajutorul Compact Flash-urilor până la maxim 512 MB.

Denumire: Pocket DV II
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Aiptek
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 163 USD (fără TVA)
Calitate:

Gigabyte Radeon 9700 PRO



Considerată la ora actuală cea mai puternică placă video, Gigabyte Radeon 9700 PRO constituie cea mai bună alegere pentru un computer destinat jocurilor. Alături de cei 128 MB de memorie DDR, placa în cauză oferă suport pentru AGP 8X și DirectX 9.0. Placa oferă și funcții de TV-Out, iar dacă dispuneți de un al doilea monitor, puteți să vă faceți o extensie a desktop-ului pe două monitoare.

Denumire: GB Radeon 9700 PRO
Gen: Placă grafică
Producător: Gigabyte
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 365 USD (fără TVA)
Calitate:

TRENDnet TEW-303PI



Cu o astfel de placă de rețea în computer nu vă mai simțiți legat de cablul de rețea care adesea ne creează probleme atunci când vine vorba de mutat mobila prin cameră. Rata maximă de transfer a datelor este de 22 Mbps. Această valoare poate fi influențată și de distanța până la cel mai apropiat Access Point sau o altă placă de rețea de același gen.

Denumire: TEW-303PI
Gen: Placă de rețea wireless
Producător: TRENDnet
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 62 USD (fără TVA)
Calitate:

3.5" External Enclosure



Deseori ne-am lovit de probleme legate de transportul unor cantități mai mari de date de pe un computer pe altul. El funcționează pe principiul unui rack mobil. Deosebirea este că pentru transferul datelor se folosește un port USB. Datorită modului de alimentare extern, nu mai este necesară restartarea sistemului. Acest model de rack se găsește și în varianta de 5.25" pentru unități CD-ROM, CD-RW, DVD etc.

Denumire: ME-720 Series
Gen: Rack Extern
Producător: N/A
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 52 USD (fără TVA)
Calitate:

Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel

Jocurile cu mașini au fost întotdeauna un prilej de bucurie pentru foarte multă lume. Dacă mai e și un joc care să arate bine și să mai fie cât de cât realist, cu atât mai bine. Să fie oare din pricina faptului că cei fără permis de conducere își doresc unul foarte mult sau cei care au deja așa ceva nu vor să vadă pe pielea lor cum e să faci un "mic" accident? Nu știu cum o fi, însă eu apăs pe pedala de accelerație și încerc să descriu un nou produs Logitech destinat acestui scop. În comparație cu alte produse din branșa Logitech, MOMO Racing Force Feedback Wheel are un volan destul de mare, greu și robust pentru categoria din care face parte. Volanul permite rotații de până la 240 de grade, iar cele 6 butoane din centrul acestuia sunt uneori necesare într-o cursă foarte strânsă (de exemplu, poți să schimbi melodia din playlist-ul Winamp-ului). Atât volanul, schimbătorul de viteze, cât și pedalele sunt acoperite cu un strat subțire de cauciuc, special aplicat pentru a nu fi surprinși de diferite "alunecări" de situație în timp ce facem o alimentare la Pit Stop.



Conectarea la PC se realizează la unul din porturile USB, iar pentru întreg sistemul de force feedback este necesară o alimentare separată de la o sursă de 220 V.

■ BogdanS

Denumire: MOMO Racing Wheel
Gen: Volan + Pedale
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 125 USD (fără TVA)
Calitate:

A4Tech Ergo A-Shape



Noul design Ergo A-Shape a fost special creat pentru a preveni sau minimaliza pe cât posibil eventualele probleme legate de poziția incomodă a mâinilor în timpul tehnoredactării. Pentru un grad mai ridicat de flexibilitate, producătorii au considerat că ar fi mai potrivit ca acest kit să fie complet wireless. În ceea ce privește "șoricelul", nu există foarte multe deosebiri față de un maus optic obișnuit.

Denumire: Ergo KBS-835RP
Gen: Tastatură multimedia
Producător: A4Tech
Distribuitor: UltraPro Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 40 USD (fără TVA)
Calitate:

Canon i320



Ținând cont de categoria din care face parte, această imprimantă cu cerneală oferă o combinație reușită între calitate, viteză și performanță. În modul color se poate imprima la o rezoluție maximă de 2400 x 1200 dpi cu o viteză de 7 pagini pe minut. În mod alb-negru viteza crește la 10 pagini pe minut. Pentru conexiune se folosește un port USB, recomandat fiind USB 2.0.

Denumire: i320 Color Bubble Jet
Gen: Imprimantă cu jet
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-312.75.07
Preț: 70 USD (fără TVA)
Calitate:

Allied Telesyn PCMCIA PC Card



Allied Telesyn AT-WCL452 este destinat sectorului de mobile, portabile și notebook-uri. Cu ajutorul acestui dispozitiv aveți asigurată mobilitate deplină sau accesul la resursele unei rețele chiar și acolo unde este imposibil de instalat sau montat un cablu de rețea. Compatibil cu standardul IEEE 802.11b, vi se oferă o rată maximă de transfer de 11 Mbps. AT-WCL452 poate fi folosit cu succes pe o rază de aproximativ 300 de metri.

Denumire: AT-WCL452
Gen: PCMCIA Wireless LAN Card
Producător: Allied Telesyn
Distribuitor: Genesys Software
Telefon: 021-242.05.42
Preț: 76 USD (fără TVA)
Calitate:

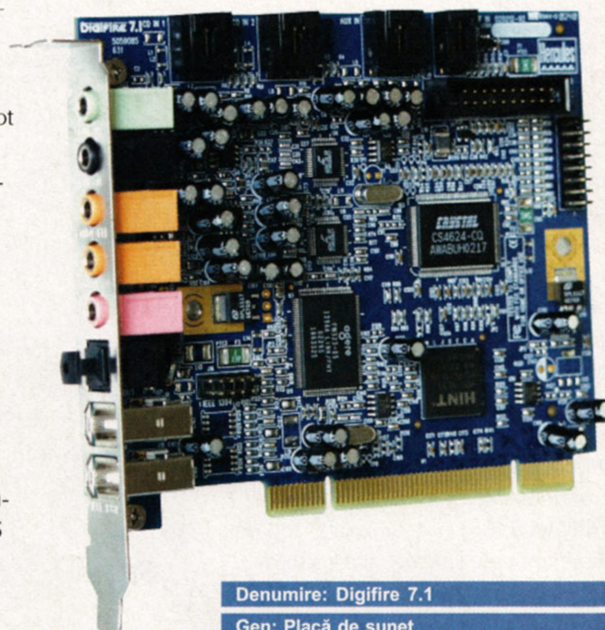
Corsair Twin Pairs



Conform specificațiilor producătorului ("extreme memory speed") acest tip de memorie se adresează în primul rând pasionaților de overclocking și se comercializează numai în varianta Twin Pairs. Singurele plăci de bază pe care se pot monta astfel de memorii sunt cele ce dețin chipset-uri capabile să lucreze în mod Dual-Channel sau cu Granite Bay. Cele două module lucrează la o frecvență de 400 MHz, iar împreună totalizează 512 MB DDRAM.

Denumire: TWINX512-3200LLPT
Gen: Memorie DDRAM
Producător: Corsair
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 021-313.71.09
Preț: 217 USD (fără TVA)
Calitate:

Hercules Digifire 7.1



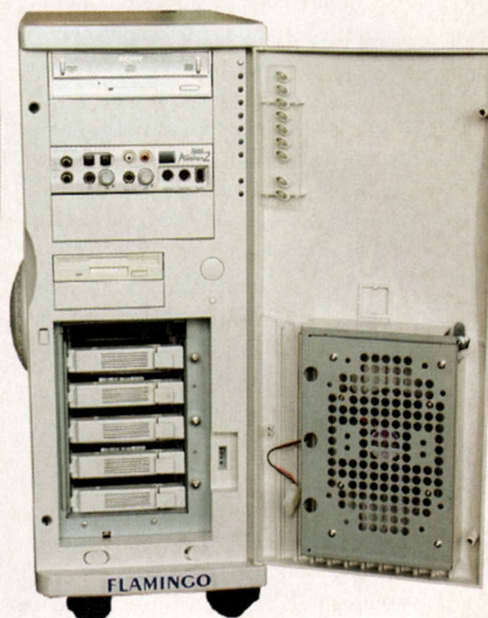
Pentru cei care au nevoie de o placă de sunet potrivită în perspectiva achiziționării unui sistem de boxe 7.1, Hercules oferă cel mai nou model de vârf al său: Digifire 7.1. Construită pe baza procesorului audio Cirrus Logic CS4624, Digifire ar putea fi lesne confundată cu Hercules Fortissimo III dacă nu ar avea în plus două porturi Firewire, iar numărul de canale audio accelerate 3D în hardware nu ar fi de 32 (cu 20 mai puține decât la modelele Fortissimo). Intrarea audio digitală pentru CD a Digifire funcționează corect numai la o secundă, două după pornirea rulării piesei de pe un CD audio, din cauza unei latențe a sincronizării cu "ceasul" sursei audio digitale. Calitatea audio este comparabilă cu cea a Fortissimo III, rata maximă de sampling de care este capabilă Digifire 7.1 fiind de 48 000 Hz, la o adâncime pe biți de 16 bit. Panelul software de control al Digifire 7.1 este bine realizat, permițând configurarea rapidă și în amănunt a plăcii. Tot la capitolul software, remarc prezența în pachetul Digifire 7.1 a versiunii integrale a programului PowerDVD Pro EX, ce permite decodarea Dolby Digital EX, pentru ieșirea în configurații de boxe de tip 6.1 sau 7.1, precum și a altui produs Cyberlink, anume Power Director 2.5 ME, destinat editării video. În opinia mea însă, Hercules Digifire 7.1 oferă mai puțin decât o placă de sunet Creative Audigy, la un preț foarte apropiat de al acesteia.

■ **Marius Ghinea**

Denumire: Digifire 7.1
Gen: Placă de sunet
Producător: Hercules
Distribuitor: UbiSoft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 62 EURO (fără TVA)
Calitate:

Flamingo Maestro Pro





Nevoia de putere de calcul din ce în ce mai mare a obligat într-o oarecare măsură producătorii și nu în ultimul rând distribuitorii să ofere soluții hardware dintre cele mai performante și mai puternice. Un astfel de exemplu este și acest sistem ce poartă logo-ul Flamingo. Sub aspectul impunător al unei carcase profesionale s-a creat unul dintre cele mai performante sisteme existente la ora actuală pe piață. Întreg ansamblul se "învârte" în jurul unui procesor Intel Pentim 4 ce rulează la o viteză de 3,06 GHz. Împreună de cei 512 MB memorie RAM și cu cele două harddisk-uri IBM ce totalizează 200 de GB memorie de stocare, acest sistem devine automat preferatul chiar și al celor mai înrăiți gameri. Dacă tot veni vorba de jocuri, acestea pot fi admirate în toată splendoarea lor datorită plăcii grafice ce poartă numele de ATI Radeon 9700. Nici melomanii nu au fost uitați, în interiorul carcasei fiind prezent un Creative Audigy 2.

Flamingo Maestro Pro mai are în componență și o unitate optică DVD-ROM Sony perfectă pentru vizionarea filmelor de pe acest tip de suport, plus citirea și scrierea de medii CD și CD-RW.

Pentru cei care doresc să își "omoare" timpul cu capturi și prelucrări de secvențe video există câteva porturi Firewire folosite pentru conectarea diverselor accesorii destinate acestui scop.

■ BogdanS

- Denumire: Maestro Pro
- Gen: Dream Machine
- Producător: Flamingo
- Ditribuitor: Flamingo Computers
- Telefon: 021-222.50.41
- Preț: 1949 USD (fără TVA)
- Calitate:

Logitech THX Speaker System



"Dragi vecini, pregătiți-vă să vă mutați la țară" – astfel îi sfătuim pe cei care locuiesc în preajma deținătorilor acestui sistem audio. Puterea totală este de 400 W RMS (adică pe bune) și sunt distribuiți astfel: 188 W pentru subwoofer și câte 53 W pentru fiecare dintre cei 4 sateliți. Boxele Logitech Z-560 sunt certificate THX – standardul de calitate pentru sisteme audio profesionale.

- Denumire: Z-560 4.1 THX
- Gen: Boxe audio
- Producător: Logitech
- Distribuitor: Flamingo Comp.
- Telefon: 021-222.50.41
- Preț: 329 USD (fără TVA)
- Calitate:

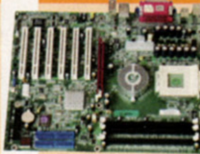
Corega Wireless Access Point



Dacă aveți acasă două sau mai multe PC-uri, mi s-ar părea o idee bună să fie legate între ele printr-o rețea. Problema se pune atunci când trebuie să întinzi firele prin casă. O soluție foarte comodă ar fi folosirea unor plăci de rețea wireless care împreună cu un astfel de Access Point încheagă o rețea ce va rula la o viteză de 11 Mbps. Access Point-ul are în componență și un conector RJ-45 cu ajutorul căruia se poate conecta la o rețea deja existentă printr-un cablu UTP.

- Denumire: APL-11
- Gen: Wireless Access Point
- Producător: Corega
- Distribuitor: Genesys Software
- Telefon: 021-242.05.42
- Preț: 112 USD (fără TVA)
- Calitate:

EPoX 8RGA+



Opțiunile de overclocking, stabilitatea sistemului, ajustarea din BIOS a valorilor de alimentare a procesorului reprezintă doar câteva argumente care ne fac să considerăm această placă de bază una dintre cele mai performante din categoria din care face parte. Dintre facilitățile cele mai importante merită menționată placa video onboard ce poartă cu mândrie denumirea GeForce 4 MX.

- Denumire: EP-8RGA+
- Gen: Placă de bază
- Producător: EPoX
- Distribuitor: Depozitul de Calc.
- Telefon: 021-221.73.77
- Preț: 142 USD (fără TVA)
- Calitate:

Tele-Fix PCRM



Tele-Fix PCRM reprezintă o soluție completă software și hardware cu ajutorul căreia se poate realiza service-ul unui PC aflat la distanță, folosindu-se tehnologia point2multipont. Opțiunile de configurare permit controlul PC-urilor chiar de la nivelul BIOS-ului și terminând cu configurări de sisteme de operare. Conexiunea este protejată anti-hacker printr-o codare hardware. Comunicarea cu PC-ul client se face prin Modem Dial-Up.

- Denumire: PCRM-33
- Gen: Disp. comandă la distanță
- Producător: Tele-Fix Corp.
- Distribuitor: Mycrort System
- Telefon: 021-256.92.03
- Preț: N/A
- Calitate:

GET MOBILE

Neonode N1



Noul terminal mobil N1 produs de compania suedeză Neonode sparge tiparele după care sunt fabricate actualele telefoane mobile. Neonode N1 dispune de o nouă tehnologie ce transformă acest telefon într-un instrument multimedia. În afară de camera video, touchscreen-ul inclus și conectorii USB, acest telefon dispune și de un port infraroșu de mare viteză cu ajutorul căruia se pot transfera date cu o viteză maximă de 4 mbps. Datorită sistemului de operare Windows CE.NET v4.1, pe acest telefon se pot folosi funcții de MP3 Player, Video Player, Web Browser, Client de Email etc. Folosind aplicația PocketPC 2002, vi se oferă opțiuni de editare de text (Notepad) sau editare foto. Cantitatea de informații ce poate fi stocată în agenda telefonului este teoretic infinită. Exceptând cei 16 MB SDRAM incluși, telefonul oferă posibilitatea de a expanda această memorie până la o valoare de 1GB.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	88 x 52 x 21 mm
Greutate:	86 g
Display:	Touchscreen – TFT 2,2"
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 1100 mAh
Stand-by:	maxim 250 ore
Talk time:	3-3,5 ore

Motorola A760



Creat pentru a oferi servicii dintre cele mai profesionale, Motorola A760 include toată gama de facilități pe care un utilizator dorește să aibă de la un telefon mobil. Pe lângă al său Linux ca sistem de operare, Motorola A760 are în dotare o cameră foto, un display touchscreen, un client de mail POP3/SMTP, funcții de WAP și Bluetooth plus o sumedenie de jocuri grație suportului Java. Modul de construcție permite personalizarea telefonului atât pe dinafară, cât și pe dinăuntru. În ceea ce privește aspectul exterior, producătorii oferă o gamă foarte variată de "fețe" de schimb. Cât despre aspectul interior, utilizatorul are ultimul cuvânt în alegerea screensaver-ului care să îi anime ecranul frumos colorat. Ca o tradiție în lumea Motorola, tot mai multe terminale dețin funcții de Tri-Band, iar acest model poate funcționa pe rețelele GSM de 900, 1800 și 1900.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	N/A
Greutate:	N/A
Display:	Touchscreen"
Rezoluție Display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	maxim 350 ore
Talk time:	3 ore

Siemens SX1



Datorită caracteristicilor oferite utilizatorului, SX1 îmbină armonios utilul cu plăcutul. După succesul pe care l-au avut cu modelul SL45i, cei de la Siemens au hotărât ca și acest terminal GSM să dispună de facilitățile serviciilor 2.5G, servicii ce constau în transmisia de mesaje video MMS și oportunitățile realizate în domeniul download-urilor de aplicații folosind tehnologia OTA (over-the-air).

Pentru o poziție mai comodă a mâinilor în timpul navigării prin meniuri sau în timpul jocurilor, s-a modificat și amplasamentul tastelor. Astfel, tastele numerice au fost poziționate pe marginile telefonului, restul de taste suferind și ele mici modificări de design. Pentru iubitorii de jocuri, Siemens SX1 oferă și suport pentru "play on lan" cu alți utilizatori de SX1 prin conexiuni wireless.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 56 x 19 mm
Greutate:	110 grame
Display:	Grafic TFD
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 1000 mAh
Stand-by:	maxim 300 ore
Talk time:	până la 4 ore

■ BogdanS



Service autorizat

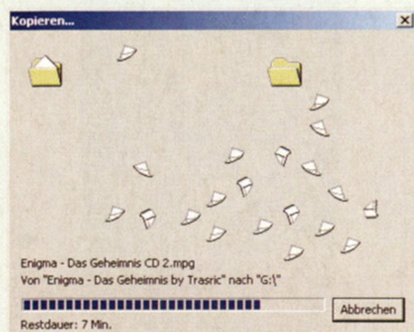
Daniel Pancu – @

"Am și eu o problemă cu placa video. Nu-mi mai merg driverele. Atunci când intră în Windows îmi zice: Something is wrong with your display adapter settings... și intră în display settings. Dacă schimb rezoluția sau adâncimea de culori îmi zice să rebootez, dar rezoluția tot nu se schimbă. Precizez că am un AMD Duron la 1Ghz, placă video ATI Xpert 98 Pro la 8mb, HD de (doar) 4GB, 128 Ram etc. Până acum totul mergea OK. S-a întâmplat fără să-i fac nimic!!!"

R: Asemenea probleme se întâmplă mai des din pricina unor utilitare sau jocuri ce modică la nivel de regiștri anumiți parametri ai plăcii video. Încearcă să dezinstalezi tot ce este legat de placa ta video. După restartarea sistemului lasă să îți instaleze Windows-ul driverele generice, după care reinstalezi ultimele drivere ATI apărute pentru placa ta video.

Sorin Bulai – @

"Am următoarea configurație: Athlon 1400 cu MB VIA KT133 (663AS PRO), Nvidia GF2 MX 400 cu 32Mb cu Detonator 40.72, 256 Mb RAM și Windows XP Professional. Problema apare când încerc să joc MOHAA. Jocul se încarcă dar merge extraordinar de încet, între o mișcare de maus și mutarea efectivă a cursorului pe ecran trec 5-10 secunde și asta în partea de meniuri a jocului. De jucat efectiv nici nu poate fi vorba. Am mai avut o problemă asemănătoare la IL2 Sturmovik, dar acolo am ales din setări să ruleze în Direct 3D (nu OpenGL) și a mers bine. În MOHAA nu am găsit această setare și nu am reușit să-l fac să meargă nici cu toate setările la minim. În rest nu am nici o problemă, trece toate testele DirectX și pot rula și aplicații mari consumatoare de resurse (de exemplu, editare video). Vă mulțumesc."



R: În situația în care ai instalat un antivirus, încearcă să îl oprești înainte de a porni jocul. O altă soluție salvatoare ar fi și instalarea unei versiuni mai noi de drivere "Detonator". Dacă nici asta nu îți este de ajutor, caută să download-ezi de pe Internet ultimul patch MOHAA. (http://downloads.gameplanet.co.nz/dl.dyn/Files/3008.html)


E clar, cineva e supărat rău pe viață...

Bogdan – București – @

"Am și eu o întrebare la voi. Ați putea vă rog să-mi spuneți numele unui pachet BUN de codecuri audio și video? Spuneți-mi vă rog și adresa de unde le pot lua. M-aș bucura dacă mi-ați da mai multe alternative."

R: La ora actuală unul dintre cele mai folosite pachete codec/decodec este Nimo's Codec Pack. Ultima versiune o poți lua de pe http://nimo.titanesk.com/modules/news/. Atenție însă că există posibilitatea ca în timpul unui anumit tip de instalare să dea o serie de conflicte cu anumite codec-uri instalate anterior. Totuși îți recomand să îți instalezi și ultima versiune DivX 5.0.3 plus un add-on pentru codec-ul XviD (www.xvid.org).

Alex Trifu - @

"Am următoarea configurație: AMD Duron 800 Mhz, nVIDIA GeForce 2 MX 200 64 MB SDRAM, 384 MB RAM SDR, HDD Seagate Barracuda 40 Gb, Windows XP Professional. Problema pe care o am este următoarea: când vreau să joc unele jocuri (Quake 3. MohAA, Neverwinter Nights, SoF 2 double helix...) zice că îmi trebuie Open GL. Vă rog spuneți-mi ce trebuie să fac. Sunt disperat."

R: Rezolvarea ar putea să vină cu o instalare "pe curat" a ultimelor drivere Detonator.

Dick Slammer – @

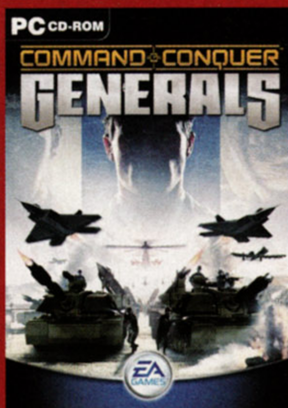
"Mi-am luat acum un MB ASUS A7V8x și 256 MB DDR PC 3200. Am un Duron la 850. Merită să îi fac overclock la 1400 sau să îmi iau un procesor nou? E bună placa asta de bază?"

R: Placa de bază este destul de reușită, însă pentru un asemenea overclock îți trebuie un supersistem de răcire, care ar costa de câteva ori mai mult decât un procesor nou. Sfatul meu este că dacă vrei să îi faci overclocking, ar trebui să îl faci în limita temperaturii până la care un procesor ar putea să funcționeze în condiții optime. O temperatură foarte ridicată îți va distruge mai devreme sau mai târziu procesorul. Dacă totuși vrei performanțe ridicate, încearcă un procesor Athlon. E mult mai stabil față de frățiorul său Duron.

■ **BogdanS**

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Command&Conquer: Generals

Cine sunt teroriștii din Command&Conquer: Generals?

- a. GLA ☐
- b. talibanii ☐
- c. IRA ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 mai 2003.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Conflict Zone

Cine este personajul principal din jocul Tom Clancy's Splinter Cell?

- a. Sam Fisher ☐
- b. Serious Sam ☐
- c. Sam Cumplitul ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 mai 2003.

CONCURS LEVEL ȘI

THRUSTMASTER®



Câștigă Multitap PS2

Pe baza cărui procesor este construită placa de sunet Hercules Digifire 7.1?

- a. Cirrus Logic CS4624 ☐
- b. Intel ☐
- c. Athlon XP ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat plăcii de sunet din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 mai 2003.

X-Men 2

Mutanţii continuă lupta împotriva unei societăţi care-i urăşte şi care le doreşte dispariţia. Cauza lor devine şi mai disperată în urma unui atac al unei fiinţe nedeterminate, încă ce pare să aibă puteri nemăsurate. Atacul aduce din nou în discuţia publică şi politică aşa-numitul Mutant Registration Act şi





dă apă la moară puternicei mişcări anti-mutanţi condusă de William Stryker, un fost comandant militar care se zvoneşte că ar fi condus numeroase experimente făcute pe mutanţi. Experienţele lui Striker din acest domeniu se leagă cumva de trecutul misterios al lui Logan. În timp ce Wolverine îşi caută originile, Stryker lansează programul său anti-mutanţi printr-un atac împotriva reşedinţei lui Xavier. Magneto, cel care tocmai a evadat din închisoarea sa de plastic, propune un parteneriat cu X-Men pentru a lupta împotriva duşmanului lor comun: Striker. X-Men se află în faţa celei mai grele încercări la care au fost supuşi până acum.

Distribuit de InterComFilm România

Maid in Manhattan

Marisa Ventura (Jennifer Lopez) este o femeie puternică care visează la o viaţă mai bună pentru ea şi pentru copilul ei, Ty. Ea este cameristă la un hotel de prima clasă, Beresford, din Manhattan. Deşi nu dispun de prea mulţi bani, cei doi reuşesc să ducă o existenţă normală. Într-o dimineaţă de sâmbătă, Marisa îl ia şi pe Ty la locul ei de muncă. Îl roagă pe un coleg de muncă să aibă grijă de băieţelul ei cât timp ea îşi face treaba. Caroline Lane, una dintre clientele hotelului, o roagă pe Marisa să-i ducă înapoi hainele de firmă pe care le încercase. Marisa nu poate să reziste să nu încerce şi ea hainele. În clipa următoare, uşa apartamentului se deschide şi în prag apare fiul său împreună cu frumosul Christopher Marshall, un candidat la Senatul american. Ty venise să-i ceară voie mamei să se plimbe prin parc cu viitorul senator şi câinele acestuia. Nu trebuie să vă mai spun că în clipa în care o zăreşte pe frumoasa Marisa îmbrăcată cu minunatele haine, domnul viitor senator simte o atracţie neţărmurită faţă de ea (cine nu ar simţi?). Pentru a vedea cum evoluează lucrurile, va trebui să mergeţi în cinematografe.







Data apariţiei: 11 aprilie 2003

Distribuit de InterComFilm România

Plata jocurilor online



Începând din cele mai vechi timpuri, mai exact de când au apărut jocurile online, o serie de gameri de la noi din țară s-au izbit de o problemă destul de mare atunci când și-au dorit un cont la un astfel de joc: plata. Până în urmă cu câteva luni, gamerul român a fost nevoit să folosească tot felul de metode alternative, unele legale, altele mai puțin legale. Cei cu rude, prieteni, soții și posibilități externe au reușit să-și rezolve această problemă, punându-i pe respectivii să plătească pentru ei. Cei din presa de specialitate au cerut conturi de presă, unii dintre ei reușind chiar să le și primească. Însă este clar că aceștia reprezintă un procent infim din rândul doritorilor. Pe de altă parte, unii mai "hackeri" din fire, adică "hoți" pe românește, au "făcut rost" de numerele de card ale unor persoane din străinătate și s-au descurcat. De aceea, foarte puține site-uri din străinătate mai permit efectuarea cumpărăturilor online de către persoane cu indicativul "mioritic". Vorba latinului: "După faptă și răsplată".

Plătiți cu cardul

Câteva jocuri online, și aici mă refer în special la Anarchy Online, au încercat să ofere posibilități alternative de plată. Este vorba despre așa-numitul serviciu PayByCash, prin care ai posibilitatea să trimiți banii prin Western Union. Problema este cea a comisioanelor care sunt destul de mari. Alte metode care să nu implice folosirea cardului (am făcut abstracție de cele prin plata direct din cont, pentru că sunt rezervate numai anumitor țări) nu prea mai există. Deci devine foarte clar faptul că, pentru ca tot gamerul să poată juca, este nevoie de un card virtual, un card de plată pe Internet.

Spre fericirea noastră, a tuturor, în România a început să se dezvolte cât de cât această latură a traficului de bani și au apărut cardurile virtuale. Acestea oferă posibilitatea plății exclusiv online și nu pot fi folosite de la automate, în magazine etc. Contul respectiv este alimentat de voi cu suma de bani necesară tranzacției, iar furnizorul, în cazul de față cel care deține jocul, își retrage din cont banii ce i se cuvin. Ei bine, deocamdată la noi există doar două bănci care eliberează carduri virtuale accesibile buzunarului unui gamer obișnuit: BancPost și Banca Românească.

Banca Românească Visa Virtual

Acest card virtual poate fi folosit exclusiv pentru tranzacții în aria Internetului. Pe viitor, se pare că va avea și opțiuni de e-banking local, adică plata taxelor, impozitelor etc. online. Cardul poate fi emis cu patru perioade de valabilitate: 6, 12, 18 și 24 luni. Taxa de emitere variază în funcție de perioada de valabilitate și este de la 100 000 lei până la 250 000 lei. Comisionul pentru tranzacții este de 0,25%, minim 1 dolar. Emiterea acestui card nu necesită depunerea unei sume de bani inițiale. Alimentarea contului și emiterea cardului se pot face la ghișeele de la sediul Bănci Românești.

Banc Post Taifun Virtual

În mod similar, și acest card este destinat doar cumpărăturilor în mediul Internet. Emiterea lui se face la cerere, simultan cu cardul Taifun Clasic, taxele de emitere fiind obligatorii doar pentru acesta. Taifun Clasic permite efectuarea de plăți în lei doar în România. Astfel, emiterea de card costă 30 000 lei, existând și o depunere minimă inițială de 1 000 000 lei. Suma minimă pe care trebuie să o aveți în cont este de 150 000 lei. Cu acest Taifun Clasic puteți alimenta Taifun-ul Virtual de la orice automat bancar BancPost. Pentru a putea face cumpărături de pe Internet, trebuie să plătiți un abonament la serviciul de Internet Banking în valoare de 1 USD lunar și să plătiți și garanția aferentă de 50 USD. Pentru plăți de genul conturilor pentru jocuri nu este necesar acest abonament. Avantajele mari pe care acest card le are sunt faptul că respectivul cont virtual poate fi alimentat foarte ușor și comisioanele de transfer în dolari în străinătate sunt de 0%. Cursul valutar folosit pentru conversia leilor în dolari este unul interbancar apropiat de cel BNR.

Pentru ambele carduri nu trebuie decât să aveți peste 18 ani, să vă prezentați la ghișeele băncilor cu buletinul și banii necesari, unde veți face o cerere și vi se va spune când să veniți să vă ridicați cardurile. Desigur, foarte multe bănci din România oferă posibilitatea emiterii cardurilor în valută. Problema acestora este că sunt foarte puține site-uri din exterior care mai acceptă plăți de pe acestea. Cardurile virtuale sunt valabile oriunde vedeți scris Romania, inclusiv pentru oricare dintre jocurile online lansate până acum.

■ **Locke**

Jurnal Anarchy Online

În perioada care a trecut de la ultimul jurnal (adică o lună), deși nu am avansat foarte mult în nivel, adică am ajuns și eu pe la 38, s-au întâmplat o serie de lucruri foarte interesante. De exemplu, comunitatea românească începe să se strângă. Plecând de la ideea organizației, am reușit să stau de vorbă cu cel mai avansat dintre jucătorii români, Leii. El a fost de acord, deși face parte din grupul inamicilor, al Clanului. Totuși, vorbea despre faptul că menținerea unei organizații necesită 8-12 ore de joc pe zi, ceea ce puțini dintre noi își permit. Nu am intrat în prea multe detalii, urmând ca pe viitor să vorbim mai pe larg despre acest subiect.

Am Yalm!

Unul dintre lucrurile într-adevăr importante pentru personajul meu este faptul că tocmai am primit cadou un Yalm. Yalm este prescurtarea de Yalmaha și este vehiculul cel mai scump care există în joc. Este, de asemenea, singurul capabil să zboare, ceea ce, credeți-mă pe cuvânt, ne scutește de o serie de neplăceri legate de deplasare. Acum, nu vă pot spune de la cine am primit acest superb cadou, însă prețul minim pentru un astfel de vehicul (care se găsește în Rome) este de 4 700 000 de credite, ceea ce sub nivel 100 este enorm. Faptul că la nivel 31 am fost capabil să folosesc acest vehicul se datorează faptului că nu s-a situat pe Quality Levels (QL). Face parte din Specials și este suficient să aveți skill-ul Vehicle Air la valoarea cerută. În cazul meu, Yalm-ul cerea 106 Vehicle Air, pe care evident nu-l aveam. Am făcut repede un nivel și cu jumătate dintre IP-uri l-am putut crește lejer. Viteza de deplasare este skill-ul meu de Run Speed plus 250, ceea ce este destul de mult. Evident, dacă doriți ceva mai multă rapiditate, există și Yalm-uri mai scumpe. Atenție, această Yalmaha este NODROP, ceea ce înseamnă că nu o puteți cumpăra și apoi da altcuiva. Am făcut și câteva screenshoot-uri, pentru că lucrurile arată extraordinar de bine privite de sus. Atenție, în mașină puteți fi atacat fără să aveți posibilitatea de a răspunde (până o dați jos de pe voi, evident ☺). De aceea, călătoriți cât mai pe sus. Eu am reușit astfel să-i fac o vizită lui Degineth în Tir, oraș ce aparține Clanului.

Sunt Agent, deci...

Pentru că sunt un agent cam în necunoștință de cauză, atât Iaris, cât și Misx au încercat să mă educe un pic în ceea ce privește background-ul tehnic necesar. Cele mai bune arme pentru această specializare sunt variantele de Gripo-Com AKR și Yatamuchy X-3. Prima are atacul foarte scurt, însă face damage mic, iar cea de-a doua are atacul mai lung, însă face damage dublu sau triplu. Cu aceste două arme am făcut unul dintre cele mai plăcute lucruri din AO: vânătoarea. Deși am murit de multe ori, totuși nimic nu se compară cu munca în echipă. Abia aștept să mă întâlnesc din nou cu Guzi și Boylen pentru un genocid. Pe de altă parte, vă recomand tuturor un mentor de nivel mare, așa cum îl am eu pe I. În plus, dacă vă veți purta așa cum trebuie, aproape întotdeauna veți primi ajutor. Și încă o dată, dacă sunteți români, contactați-mă. Mă cheamă Spatios.

■ **Locke**



La o vorbă cu șefii...



Omni Ent. din avion



...și la un pahar de vin cu Guzi

www.

deviantART

www.deviantart.com

Este cel de-al doilea site cu adevărat folositor (după Wikipedia de luna trecută) prezent în această rubrică... Opriți-mă! Sincer, nu știu cum am dat peste el, dar știu sigur că a devenit site-ul pe care îl vizitez cel mai des. De ce? Pentru fotografii, 3D, desene 2D, poezie, proză, novici, neinițiați, începători și meseriași. Un site imens, plin de opere de artă de la necunoscuți (sau nu) din toate colțurile lumii. Impresionant... Eu unul mă gândesc serios acum să îmi iau un aparat de fotografiat (nu de alta, dar la desen chiar că nu mă pricep).



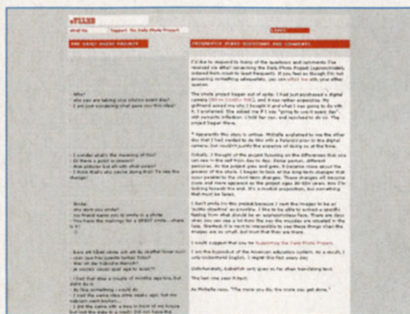




Daily Photo Project (WWIE)

www.c71123.com/daily_photo

Jonathan Keller și-a cumpărat într-o zi un aparat foto digital. Prietena, supărată că și-a dat banii pe ceva totaaaal nefolositor, l-a întrebat într-o doară dacă o să-l folosească în fiecare zi (la așaaaaaa un preț!). "Evident", a venit prompt răspunsul... Și uite așa a luat ființă site-ul despre care încerc eu să vă spun acum. Individul își face în fiecare zi o poză, în aceeași impostază și o pune pe site. Proiectul durează de câtiva ani, iar "When will it end?" (WWIE) este întrebarea cu tente morbide care îl macină în fiecare zi pe Jonathan al nostru...



Internet Archive

www.archive.org

Am găsit site-ul acesta prin amabilitatea unor amici care doreau să-mi amintească de un site a cărui "față" a fost de mai multe ori îmbunătățită. Și uite așa am ajuns să mă uit intrigat la o pagină de net care îmi prezenta site-ul LEVEL așa cum nu îl mai văzusem de un an de zile. Site folositor pentru cei mai nostalgici sau care au pierdut update-ul de la orsm (glumesc, are arhivă :))...

O clipă, am spus site "folositor"? Iarăși?! Trebuie luate măsuri!

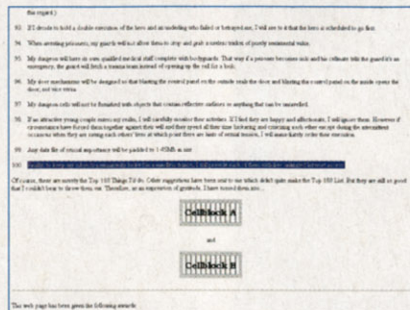




Evil Overlord List

www.eviloverlord.com/lists/overlord.html

Site-ul de față este unul vechi. Foarte vechi. Arhicunoscut de către inițiații în tainele Internet-ului și fani ai comics-urilor User Friendly. Dar poate unii dintre voi nu ați auzit încă de el, așa că îmi face mare plăcere să vă prezint... Taratata!... "The Top 100 Things I'd Do If I Ever Became An Evil Overlord". Este dedicat tuturor celor care au dorit măcar o dată în viață să cucerească lumea prin metode total neortodoxe,



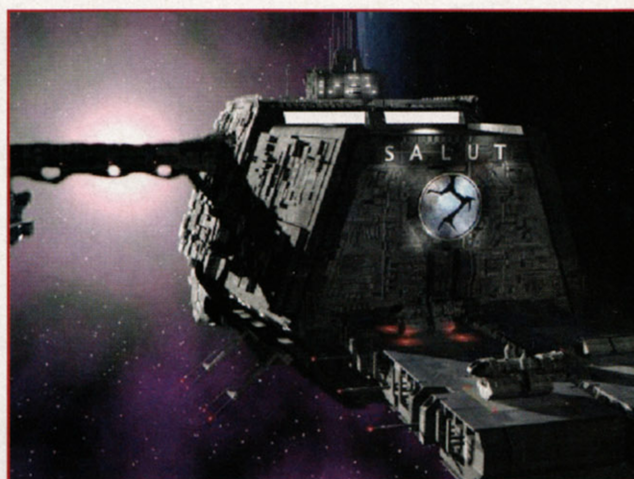
precum și diverșilor Conani, Rambo și Bruce Williși care ar vrea să li se împotrivească.

Mitza

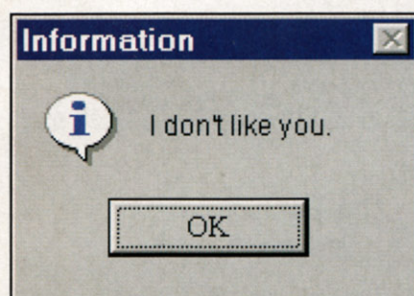




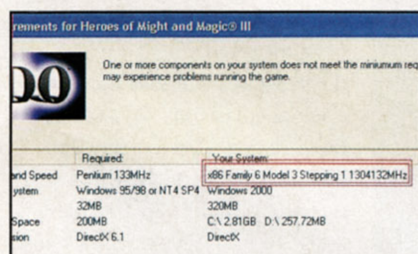
Dacă-i rush, păi rush să fie! **Imagine primită de la CS-LAND.**



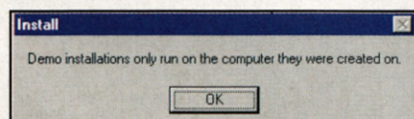
Cine spunea că românii nu-și permit misiuni spațiale? **Imagine trimisă de Ionuț Anghel.**



Nu-i prima oară când aud aceste cuvinte. Dar chiar așa? Până și calculatorul?!
Imagine primită de la Ionuț Anghel.



Un procesor pe care și cei de la Intel ar fi invidioși!
Imagine primită de la Albăstroiu.



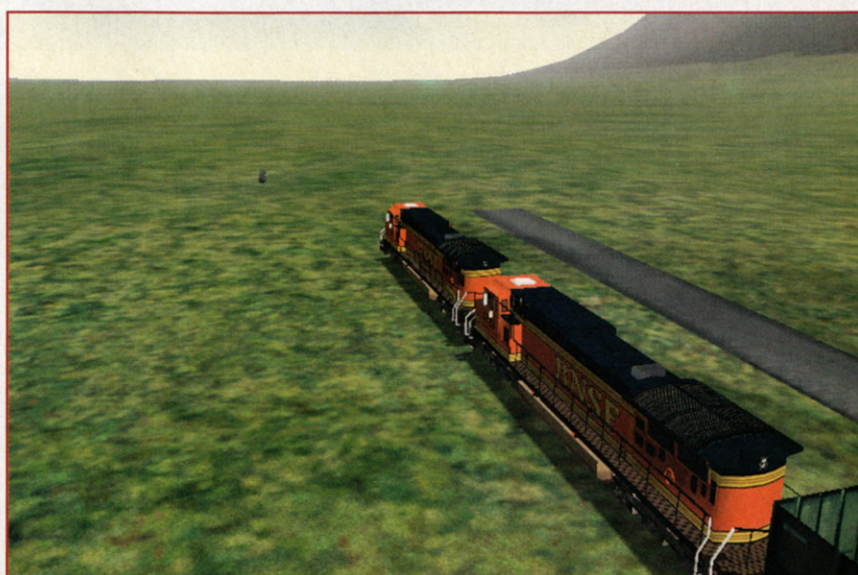
Acum înțeleg eu de ce mi se blochează Windows-ul!
Imagine primită de la Andrei G.



După cum vedeți, imaginea mărită este cu mult mai "mare" decât cea inițială.
Imagine primită de la Ștefan Chivu.

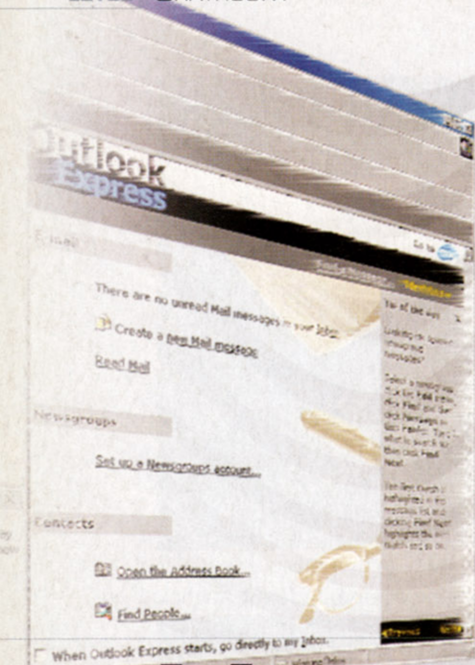


Ai grijă! Pereții au mâini! **Imagine trimisă de Cătălin.**



Trenul viitorului: "Te duce oriunde, oricând și mai ales oricum".
Imagine primită de la 2Bad.

Câștigătorul din acest număr este CS-LAND.



Un experiment eşuat?

"O imagine face cât o mie de cuvinte", încercam eu să conving lumea acum câteva zile pe forumul LEVEL. Dar, deh, ce știu eu... Judecând după câte poze am primit pentru tema de luna aceasta, am strâns destule cuvinte cât să încapă într-o broșură plus o hartă detaliată a Brașovului. Mă oftic... Ba mai mult, chiar mă oftic! Adică degeaba am visat eu că am primit o scrisoare cu un salam de Sibiu, o jumate de jambon afumat și o scrisorică ("O bucată de carne face cât o mie de imagini!") în ea? Ah... o să încerc să nu mai experimentez atâta în viitor.

Așadar, rămas fără opțiuni și cu prea puține scrisori în raza vizuală, m-am îndreptat spășit spre forumul LEVEL și am decis că dacă tot se chinuie băieții ăia să tot scrie despre temele pe care le-am dat până acum în rubrica Chatroom, aș putea măcar să arăt lumii ce gândesc ei. Astfel, în acest Chatroom își vor exprima opinia vajnicii useri ai forumului LEVEL în legătură cu două teme mai vechi: "Părerea voastră despre jocuri" (e de bine, e de rău?) și "Intrăm în ilegalitate" (despre legile adoptate de congresul american, despre violența în jocuri ș.a.m.d.).

Pentru data viitoare? Aveți mână liberă... scrieți despre orice doriți, numai scrieți!

Vă aștept scrisorile pe adresa redacției și mail-urile pe adresa mitza@level.ro.

■ Mitza

Părerea voastră despre jocuri

Este ora 7 seara.

Stai furios într-o bancă ascultând profesorul cum dictează o lecție a cărei materie nu o știi deoarece ești prea obosit (ți-au storcit profesorii creierii non-stop timp de 7 ore) și numeri secundele până când îți dă drumul acasă (mai ceva decât la Revelion). În sfârșit îți dă drumul. Ajungi acasă, pornești calculatorul și începi să te odihnești jucând un liniștitor joc de MaxPayne sau Alien vs. Predator 2.

Jocurile sunt unica noastră scăpare.

■ Robbert

Jocurile. O bună metodă de spălare a creierului.

O metodă supereficientă de controlare a maselor. Făcute de niște firme avide de bani pentru niște ratați care nu au altceva mai bun de făcut decât să se joace . Măi fraților (de fapt, nu îmi sunteți frați că eu sunt în tabăra cealaltă [probabil că deja se pregătește eliminarea mea. HA! HA! sunt nemuritor], care probabil trebuie redusă… la tăcere și ușor, ușor eliminată)... deci eu despre jocuri am în general o părere proastă. De ce??? Simplu: văd în general VIOLENȚĂ, VIOLENȚĂ, VIOLENȚĂ și iar VIOLENȚĂ. Da, recunosc, găsesc și jocuri care nu au aparent violență, dar oare pe undeva pe acolo nu e o urmă? Eu spun că e o urmă cam peste tot (nu am găsit nici un joc fără violență). O să ziceți că jocul de șah nu are violență. Dar nu cumva obiectivul e eliminarea adversarului? Ups, uite o formă de violență.

■ thedukesd1

Totuși, dacă ai prins microbul, cu greu mai scapi de el.

Mmmmmmm... nu știu dacă e SINGURA scăpare de la stresul zilnic. Prietena, o carte bună, un sport sau somnul te scapă de stres cât ai zice "John Romero iz the fuckin greatest!". Totuși, dacă ai prins microbul, cu greu mai scapi de el. Și dacă într-adevăr îți place și te pricepi (și mai ales AI NOROC), ajungi să și lucrezi în domeniu. Life is good then. Totuși, e un drog. Eu așa îl văd. Pentru mine asta e. Netu și joacele... Sunt totuși droguri de care scapi (de cele mai multe ori) fără cură de dezintoxicare și repercusiuni negative...

Rock rocks, but IT kicks ass, în frunte cu gaming industry.

SORĂĂĂ, ADU-MI DOZAAAAAAAAAAAAA!!!!!

■ Phoenix_88



Intrăm în ilegalitate

Da, accesul la anumite jocuri trebuie limitat de către persoane competente.

Cred că limitarea accesului la unele jocuri e o idee bună. Mai demult scriam un articol în revista școlii: "Jocurile violente, o problemă?". Credeți-mă că am văzut copii de șase-șapte ani care nu se mai jucau afară pitita sau șotron, ci se jucau de-a Counter-Strike-ul. Cred că avertizarea asupra unor jocuri cu rată mare de violență este bine venită. Desigur, nu trebuie să lăsăm orice dobitoc să-și dea cu părerea despre jocuri și să le interzică după bunul lui plac. Trebuie să existe o comisie formată din psihologi, producătorii jocului și alte persoane.

Concluzie: Da, accesul la anumite jocuri trebuie limitat de către persoane competente.

■ Cristian

Sper totuși să putem conta pe faptul că americanii se vor gândi mai întâi la partea economică și apoi la cea morală.

OK, există și jocuri cu scene de o violență extremă, da... Dar alea au "parental lock". Și chiar dacă n-ar avea, cred că tot n-ar trebui scoase de pe piață. De ce? Simplu: oamenii au capacitatea de a alege. Și dacă minorii nu sunt considerați responsabili, asta nu e valabil și pentru părinții lor, care le pot interzice să cumpere jocuri considerate de ei prea violente.

În plus, dacă tot e să interzicem minorilor să vadă arme, războaie etc., atunci să interzicem și jucăriile tip Action Man și altele.

Chestia asta e precum legea propusă de aleșii noștri, lege care urma să interzică expresiile și gesturile obscene. Este ridicolă! O să ajungem oare ca în filmele SF în care microfoanele înregistrează totul, dând amenzi tuturor celor care spun ceva nepotrivit?

Sper totuși să putem conta pe faptul că americanii se vor gândi mai întâi la partea economică și apoi la cea morală, așa cum fac mereu (vezi tratatele pentru reducerea poluării, pentru interzicerea minelor AP ș.a.m.d.). Acum ar fi ceva bun...



Am observat că în State este cea mai puternică cenzură.

Acum să nu râdeți, dar dacă ar fi după idioții ăștia de americani (era un banc vechi care zicea că USA înseamnă Uniunea Sovietică Alaltă și zău dacă nu avea dreptate), deci dacă ar fi după ei, cred că ar trebui ca din grădinițe și școli să se scoată următoarele povești violente:

– Scufița Roșie (lupul o mănâncă pe bunică și pe scufiță)

– toate poveștile cu Feți-Frumoși, Greuceni etc., astea pe care ni le citeau părinții când eram mici și pe care o să le citim și noi copiilor noștri. Bă fraților, taie eroii ăștia la capete, omoară zmei și balauri, cred că de aia suntem noi așa violenți

– Harap Alb (Spânul cade de la înălțime, probabil i se împrăștie organele, bleah, Harapu rămâne fără cap, chestii de astea urâte, sânge, creieri etc.)

Redevenind mai serioși, am observat că în State este cea mai puternică cenzură. Păi la niște filme destul de slabe la capitolul violență sau sex (să zicem Basic Instinct, că a fost destul de mediatizat) să cenzurezi peste 20 de minute? Toți ați văzut (care ați văzut) varianta europeană, necenzurată. Acum spuneți ce era de cenzurat?

Problema americanilor este că au o rată a criminalității care îi sperie până și pe ei și în ultima vreme mai ales criminalitatea infantilă a crescut îngrijorător. Sistemul american este într-un declin destul de pronunțat, au nevoie de un război pentru a-și pune pe picioare economia (că de 50 de ani ei tot au un dușman care atentează la valorile democrației (!) fie că este Coreea, Vietnam, Statele Arabe sau URSS), educația lasă de dorit – majoritatea nu știu nici pe jumătate din ceea ce știe un european de aceeași vârstă – și atunci cineva trebuie să fie de vină: jocurile video, filmele, muzica, băutura etc. Cred că de vină este prostia concentrată în căpățânile lor de paie. Uitați-vă la țări ca Olanda, Suedia, Belgia și Japonia, țări cu cenzură aproape inexistentă (Japonia – manga) și spuneți câte cazuri de violență în școală, câți criminali în serie și alte realizări ale visului american au? Foarte puține, pentru că sunt mai sănătoși la bilă.

Noi putem discuta oricât, americanii tot cu capetele ușoare trebuie să fie, probabil să plutească la nivelul de trai înalt de care nu știu să se bucure.

Mă scuzați dacă am fost exagerat sau prea pornit pe americani, dar în ultimii zece ani am ajuns să nu-i mai suport. Asta e părerea mea, dar o respect și pe a altora.

■ bodi

Nu poți interzice ceva fără un argument logic și concret

Subscriu la părerea lui Cristian. Nu poți interzice ceva fără un argument logic și concret, mai ales că este o industrie care dracu' știe cât produce la nivel de taxe la stat.

Eu am încredere că vor face treabă bună cu legea lor sau ce-o mai fi, pentru că un joc cu o violență atroce totdeauna se va vinde bine; probabil vor face un fel de parental guidance sau ceva de genul ăsta (de exemplu, Counter-Strike care are această opțiune).

■ Vegeta

Am 1 bucată întrebare

Câți obsedați de jocuri ți-au scris? Și nu mă refer la oameni care joacă zilnic 7-8 ore pe zi, eu vorbesc despre oameni cu recorduri mari. Persoana în cauză, adică eu, deține un record de 49 ore non-stop (cu mici chemări ale naturii din 12 în 12 ore și mese care se serveau pe tastatură). Poate voi fi acuzat de minciună, dar am martori. Am stat 24 ore la un I-cafe (floare la ureche) și vreau să-mi duc recordul până la 66 ore non-stop. Un motiv anume nu am, dar mi-a sunat mie mișto să fie de 66 (the devil's number).

■ **Fox**



2 nopți a rezistat săracul la Counter-Strike

Felicitări! Dar ai ajuns prea târziu... Deja doi coreeni, un thailandez și o întreagă echipă de Counter-Strike din China au bătut recordul tău. Au reușit, fiecare, să stea treji în fața calculatorului timp de 128 ore! Incredibil! Dar ce e și mai spectaculos este faptul că n-au mai avut cum să-și sărbătorească recordul din cauze de deces. Așadar, ai grijă... nu aș vrea să te văd la știri pe CNN.

Și fii atent cu numerele astea, 66 e doar o autostradă...

■ **Mitza**



Ce fac jocurile din oameni... După 5 tentative nereușite de a termina un nivel, din nefumător am ajuns fumător ☺

■ **Puiu-Cernea Mihai-Georgian**

De când cu Studio Max-ul acesta, a înnebunit lumea

De când cu Studio Max-ul acesta, a înnebunit lumea (asta ca să nu mă mai iau de CS). Una bucată poză făcută la ora 1.30 dimineața cu boxele în surdină (doar vreo 50 de db)... relatare de la fața locului.

Cum românul e patriot din naștere, o muzică populară alături de un Ycul și adevăratul steag al țării noastre nu strică niciodată.

Nu se știe cum, dar prin niște taine ascunse ale universului am rămas în posesia acestei poze, înfățișând-o în plină glorie pe bunica colegului meu de bancă.

Să-i fie de bine!

■ **Edyson(K).**



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

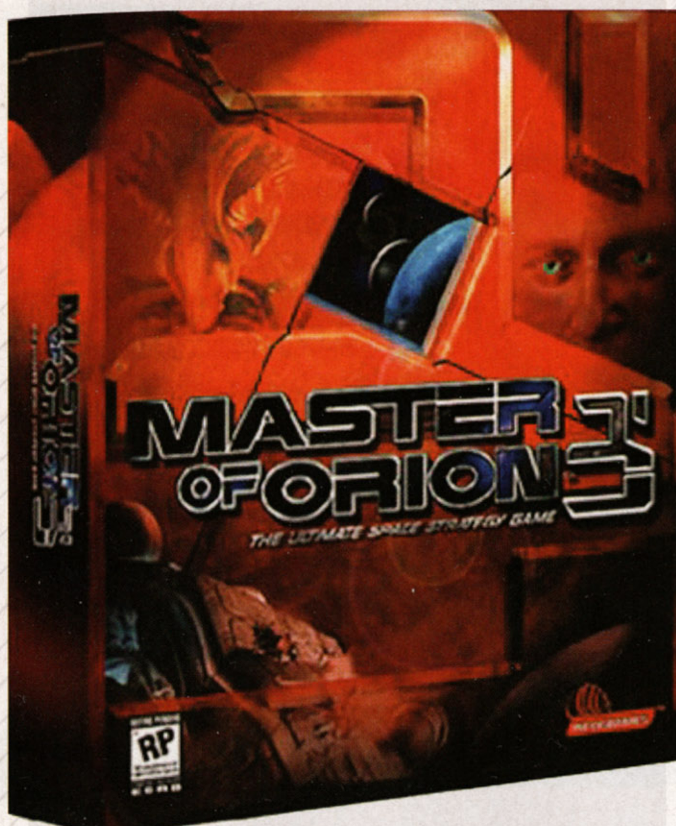
Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Ubi Soft	42,43,59
K-Tech	67
Videoton VTCD	71
Flamingo Computers	C4







Master of Orion 3

Urmașul stăpânilor constelației TBS.



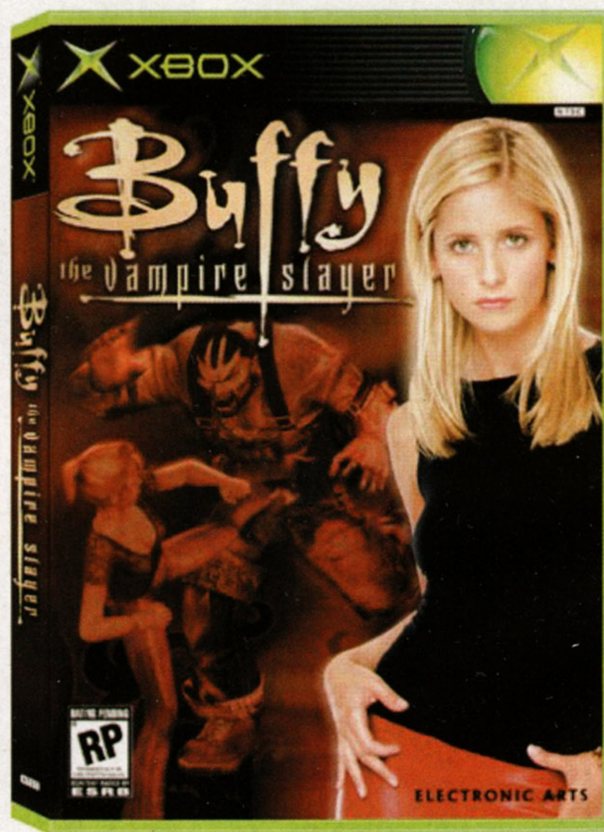
Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Expansion-ul simulatorului de mulți iubit



Harbinger

Un posibil Diablo SF... sau mai mult.



Buffy – The Vampire Slayer

Ruperea vampirilor de pe Xbox

INCOMING FORCES

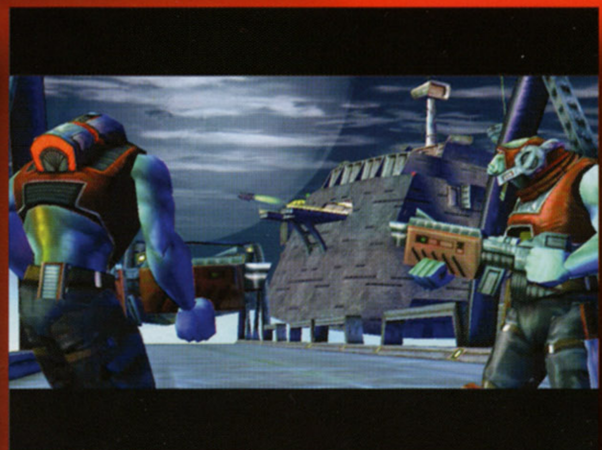




LEVEL MAI 2003







Crezi că eşti în stare să faci faţă

AMENINŢĂRII UMANE?